

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN MUSIK
BAGI SISWA SMP**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :
Pramudhita Febri Artanti
NIM 06208244002

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Musik bagi Siswa SMP” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 6 Desember 2012
Pembimbing I,

Drs. Suwarta Zebua, M.Pd.
NIP 19600324 198803 1 003

Yogyakarta, 14 Desember 2012
Pembimbing II,

Dra. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd.
NIP 19660130 199001 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Musik bagi Siswa SMP” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 4 Januari 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
HT. Silaen, S.Mus., M.Hum.	Ketua Penguji		21 Januari 2013
Dra. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd.	Sekretaris Penguji		17 Januari 2013
Drs. Sritanto, M.Pd.	Penguji I		17 Januari 2013
Drs. Suwarta Zebua, M.Pd.	Penguji II		17 Januari 2013

Yogyakarta, 21 Januari 2013.
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta.
Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Pramudhita Febri Artanti
NIM : 06208244002
Jurusan : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 4 Januari 2013

Penulis,



Pramudhita Febri Artanti

Karya tulis ini, saya persembahkan kepada :

Bapak dan almh. Ibu terkasih

Drs. Kriswanto, M.Hum

Trismiyati, A. Ma. (†)

Terhusus untuk Bapak,

*"Terimakasih untuk dukungan doa,
moral, material, semangat, dan jerih
payah yang luar biasa sehingga proses
penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dapat
 terselesaikan dengan lancar."*

I love you and God Bless You ...

**”Whether you believe you can or whether you believe you can’t ...
you’re absolutely right !”**

-Henry Ford-

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan anugerah dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Elemen Musik bagi Siswa SMP” untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tersusunnya Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Suwarta Zebua, M.Pd. selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dari awal hingga terwujudnya naskah Tugas Akhir ini;
2. Ibu Ayu Niza Machfauzia, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dari awal hingga terwujudnya naskah Tugas Akhir ini;
3. Ibu Hanna Sri Mudjilah, M.Pd., Bapak R. Kuncoro WD., M.Sn. selaku ahli, yang telah memvalidasi desain produk media dan Ibu Dr. Kun Setyaning Astuti, M.Pd. selaku ahli, yang telah memvalidasi instrumen penelitian;
4. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo, yang telah memberikan ijin penelitian;

5. Ibu Asmi Trisna Puspita selaku guru seni musik, Bapak Dhimas Suyanto selaku kepala Tata Usaha, siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo selaku subjek uji coba, dan Bapak Yudi yang telah membantu mempersiapkan sarana dan prasarana penelitian;
6. Saudara Alir Retno dan saudara Ian Tono, atas bantuan dalam merancang produk media ini;
7. Saudara Septia Winduwati, Bidara Silsi Anjani, Arlinda Kusumasari, Kristiani Pepthy, Abi Krida, Dwi Argo, Riena Dwi, Christina Sari atas segala atensinya, dukungan doa dan semangat yang luar biasa;
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan berupa apapun untuk menunjang terwujudnya penulisan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, saran dan kritik membangun sangat Penulis harapkan demi kesempurnaan. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Januari 2013.

Penulis,



Pramudhita Febri Artanti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Fokus Penelitian	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	11
H. Pentingnya Pengembangan	12
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
J. Definisi Istilah	15
 BAB II. KAJIAN TEORI	 16
A. Deskripsi Teori	16
1. Tinjauan Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Manfaat Media Pembelajaran	17
c. Klasifikasi Media Pembelajaran	18
2. Tinjauan tentang <i>Game</i> (Permainan)	19
a. Pengertian <i>Game</i>	20
b. Klasifikasi dan Manfaat <i>Game</i>	21
c. Peran <i>game</i> (permainan) dalam kegiatan pembelajaran teori musik dasar	24
3. Karakteristik siswa SMP	26
B. Penelitian yang Relevan	28

BAB III. METODE PENGEMBANGAN	30
A. Model Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan	33
C. Ujicoba Produk	45
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Penyempurnaa Produk Awal.....	52
2. Hasil Ujicoba dengan Guru Seni Musik	57
3. Hasil Ujicoba Produk dengan Siswa	58
B. Pembahasan.....	63
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Keterbatasan Penelitian	68
C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Silabus Mata Pelajaran Seni Musik	36
Tabel 2 : Angket untuk Ahli Media	48
Tabel 3 : Angket untuk Ahli Materi	49
Tabel 4 : Angket untuk Responden	50
Tabel 5 : Skor 30 Responden tentang Produk Media Pembelajaran	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Prosedur penelitian yang dikemukakan Borg and Gall	31
Gambar 2 : Prosedur Penelitian yang dikemukakan Sugiyono	33
Gambar 3 : Prosedur Penelitian yang dilakukan oleh Peneliti	34
Gambar 4 : Desain halaman awal media pembelajaran.	39
Gambar.5 : Desain halaman Menu Utama	39
Gambar 6 : Desain halaman Menu <i>Game 1</i> “Nilai Notasi”	40
Gambar 7 : Desain halaman arena <i>Game 1</i> “Nilai Notasi”	40
Gambar 8 : Desain halaman Menu <i>Game 2</i> ”Ritme”	41
Gambar 9 : Desain halaman arena <i>Game 2</i> “Ritme”	41
Gambar 10 : Desain halaman Menu <i>Game 3</i> “Nama Nada”	42
Gambar 11 : Desain halaman arena <i>Game 3</i> “Nama Nada”	42
Gambar 12 : Tampilan awal halaman media	52
Gambar 13 : Tampilan halaman judul media	53
Gambar 14 : Tampilan halaman menu materi	53
Gambar 15 : Tampilan halaman menu <i>Game 1</i> “Nilai Not”	54
Gambar 16 : Tampilan arena <i>Game 1</i> “Nilai Not”	54
Gambar 17 : Tampilan menu <i>Game 2</i> “Ritme”	55
Gambar 18 : Tampilan arena <i>Game 2</i> “Ritme”	55
Gambar 19 : Tampilan halaman menu <i>Game 3</i> “Nama nada”	56
Gambar 20 : Tampilan arena permainan <i>Game 3</i> “Nama Nada”	56
Gambar 21 : Tampilan halaman menu profil dan pustaka	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman wawancara dan observasi	73
Lampiran 2. <i>Flowchart</i> Pengembangan	76
Lampiran 3. <i>Storyboard</i> Pengembangan	80
Lampiran 4. Data Uji Validasi Ahli.....	101
Lampiran 5. Data Responden.....	117
Lampiran 6. Deskripsi Produk.....	133
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian	155
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian.....	161

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN MUSIK BAGI SISWA SMP

Oleh :
Pramudhita Febri Artanti
NIM 06208244002

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang dikembangkan bagi siswa SMP kelas VII untuk mempelajari materi elemen musik khususnya nilai not, ritme, dan nama nada. Media pembelajaran tersebut dikemas dalam bentuk *game* edukasi.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan tersebut mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo dengan subjek uji coba berjumlah 30 siswa kelas VII. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner (angket). Validasi instrumen serta validasi desain produk dilakukan dengan menghadirkan para ahli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa SMP dalam uji coba produk termasuk dalam kriteria sangat baik. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan hasil penghitungan data dengan menggunakan rumus persentase kelayakan yang mendapatkan hasil 90,7% dari persentase kelayakan yang diharapkan yaitu 100%, yaitu sama dengan jumlah skor 1950 dari jumlah skor yang diharapkan yaitu 2160, sehingga produk media pembelajaran yang dikembangkan, layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran elemen musik di SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo.

Kata kunci : *Game*, Media Pembelajaran, Elemen Musik.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dan mendasar bagi kehidupan manusia. Pendidikan juga sudah menjadi kebutuhan primer bagi seluruh aspek kehidupan manusia dalam bermasyarakat dalam rangka mencerdaskan daya pikir guna mencapai tujuan mulia tertentu. Kemajuan dan kemunduran sebuah negara bermula dari sumber daya manusia yang berkualitas, kompeten, serta mempunyai kecakapan dalam menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi yang semua itu tidak terlepas dari peran pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan mendapat peran dan kedudukan yang sangat berpengaruh untuk mencetak generasi-generasi baru yang dapat menyumbangkan pemikiran baru dan mampu bersaing di era globalisasi yang akan datang.

Dalam perspektif pembangunan manusia berkarakter, pendidikan juga menjadi fondasi dan tolok ukur atas kesuksesan dan kemajuan sebuah bangsa, sehingga tidak heran ketika pendidikan mendapat peranan penting dan menjadi perhatian utama dari setiap bangsa, termasuk pemerintah Indonesia. Saat ini Indonesia merupakan negara yang sedang berkembang dalam segala bidang, salah satunya adalah aspek pendidikan. Upaya yang sangat nampak untuk memajukan taraf pendidikan di Indonesia salah satunya terlihat dari adanya program wajib belajar 9 tahun. Melalui program tersebut diharapkan dapat mencetak generasi-generasi muda yang berilmu, cakap, serta kompeten di bidangnya.

Proses pendidikan dapat ditempuh melalui berbagai jalur, yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang berjenjang, mulai dari tingkat dasar, menengah, atas, hingga tingkat tinggi. Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus dari Sekolah Dasar (SD). SMP ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas VII sampai dengan kelas IX.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Sekolah Menengah Pertama adalah mata pelajaran seni budaya. Mata pelajaran seni budaya memuat beberapa unsur, yaitu seni musik, seni rupa dan seni tari. Pelajaran seni budaya ini secara umum dilaksanakan seminggu sekali, dengan waktu 2 jam pelajaran atau setara dengan 2 x 40 menit dalam sekali pertemuan. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang alokasi waktunya lebih banyak, maka alokasi waktu untuk pelajaran seni budaya khususnya pelajaran seni musik ini mendapat porsi sedikit sehingga dirasa sangat kurang untuk mencapai target yang telah ditentukan.

Pelajaran seni musik di sekolah menengah pertama membahas tentang musik daerah setempat, musik nusantara, dan musik manca negara. Selain itu juga mempelajari tentang elemen musik, ansambel dasar musik sekolah, dan paduan suara, meskipun tidak semua pelajaran itu dilaksanakan di dalam kelas, tetapi dikelompokkan dan dilaksanakan pada kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu materi seni musik yang dipelajari oleh siswa di sekolah menengah pertama adalah pembelajaran tentang elemen musik, dan materi yang diajarkan di dalamnya

meliputi pengenalan notasi, yaitu berupa notasi angka serta notasi balok, ritme, nilai not, nama nada, serta tangga nada.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo, dalam menjelaskan materi pelajaran seni musik, khususnya materi elemen musik, guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu menulis materi di papan tulis untuk kemudian oleh siswa ditransfer ke dalam buku catatan, sehingga terkadang menemui kendala dalam efektivitas waktu. Di samping itu, guru juga masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi kepada siswa, yang sebenarnya kurang optimal karena lazimnya metode ini diperuntukkan bagi mereka yang sudah memiliki pengetahuan cukup sehingga dapat memahami dari inti ceramah yang diberikan.

Dengan kata lain, metode seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa, sehingga pada saat guru menjelaskan teori tentang musik, sebagian besar siswa merasa kebingungan dan kurang dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru, dengan demikian pembelajaran akan menjadi kurang bermakna, karena siswa akan cepat melupakan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Pada dasarnya dalam memberikan transformasi pengetahuan, guru diharapkan menerapkan ilmu didaktik, yaitu memberikan prinsip-prinsip tentang cara-cara menyampaikan bahan pelajaran sehingga dapat dikuasai oleh anak didik. Adapun prinsip-prinsip didaktik menurut Nasution (1986 : 5) adalah *motivasi, aktivitas, peragaan, individualitas, apersepsi, lingkungan, korelasi, dan konsentrasi* atau *integrasi*. Prinsip-prinsip atau azas-azas didaktik itu saling

berkait antara satu dengan yang lain, sehingga pada umumnya dapat muncul serempak. Dengan mengaplikasikan azas-azas didaktik saja belum merupakan jaminan keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar terdapat permasalahan yang sangat kompleks dan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, di antaranya adalah pribadi guru, suasana kelas, hubungan antar manusia di sekolah, keadaan sosial ekonomi, kurikulum, dan sebagainya. Akan tetapi setidaknya seorang guru dapat dipastikan tidak akan menjadi guru yang baik apabila mengabaikan azas-azas didaktik tersebut, itulah sebabnya didaktik perlu diketahui oleh setiap guru.

Proses pembelajaran yang harus dikelola sebagai syarat kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh seorang guru salah satunya adalah kompetensi penyusunan rencana pembelajaran. Menurut Djojonegoro (2009) guru harus memiliki kompetensi dalam merancang pembelajaran. Kompetensi tersebut terdiri atas kemampuan mendeskripsikan tujuan, memilih materi, mengorganisir materi. Kompetensi selanjutnya adalah menentukan metode atau strategi pembelajaran, menentukan sumber belajar/media/alat peraga pembelajaran, menyusun perangkat penilaian, menentukan teknik penilaian, dan mengalokasikan waktu.

Kompetensi guru dalam menentukan alat peraga atau dalam hal ini media pembelajaran juga penting untuk diperhatikan, karena media pembelajaran merupakan sebuah sarana atau perantara yang digunakan oleh seorang guru untuk berkomunikasi dengan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam ilmu komunikasi dikenal adanya 3 aspek pokok, yaitu penyampai pesan, media, dan penerima. Ketiga aspek tersebut harus berlangsung secara terpadu dengan segala

spesifikasinya. Dalam hal ini penyampai pesan (guru), media (instrumen/alat peraga), dan penerima pesan (siswa) harus menyatu dan saling terkait. Dengan digunakannya sebuah media, diharapkan dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami isi pembelajaran dengan optimal. Selain itu dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih aktif dan ikut berperan serta dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai sangat penting, yaitu di samping untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar, juga dapat memberikan pengalaman yang berharga dan bermakna bagi siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut sudah tentu dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, akan tetapi masih sering ditemui di sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal.

Sebagian guru lebih banyak menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini sering dijumpai dan terjadi pada sekolah-sekolah yang berada jauh dari perkotaan, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan bersifat *teacher centered learning*, semua hanya berpusat pada guru, bukan dari kedua belah pihak, dalam hal ini seorang guru dan siswa, sehingga isi pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi terkesan pasif. Akan lebih baik jika dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa dapat lebih aktif, sehingga berlangsung komunikasi dua arah dan isi pembelajaran yang diterima oleh siswa dapat lebih bermakna.

Kurangnya penggunaan media dan pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah menyebabkan proses pembelajaran bersifat komunikasi satu arah, hanya

berpusat pada guru. Hal ini yang terjadi di SMP 2 Pengasih, Kulon Progo yaitu minimnya media untuk proses pelajaran seni musik dan keterbatasan tempat, serta kurangnya pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah sekolah tersebut. Fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut meliputi seperangkat komputer. Komputer yang tersedia di sekolah tersebut memang digunakan untuk pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK), namun keberadaan fasilitas komputer tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam mempelajari semua pelajaran, khususnya pelajaran seni musik.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Surjono (1995: 2) bahwa komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Namun pada kenyataannya belum semua mata pelajaran menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, keadaan ini juga sejalan dengan pernyataan Surjono (1999: 2) bahwa penggunaan komputer dalam bidang pendidikan hingga saat ini belum maksimal.

Komputer merupakan salah satu media teknologi yang apabila secara tepat dan sesuai penggunaannya, akan dapat menunjang kelancaran kerja di segala bidang termasuk pendidikan. Namun demikian, perlu diingat bahwa kondisi lingkungan, sosial ekonomi masyarakat, atmosfer sekolah merupakan faktor yang tidak dapat diabaikan. Tingkat kemampuan siswa pada Sekolah Menengah Pertama satu dengan yang lain tentu berbeda, terlebih apabila dibandingkan antara wilayah daerah dan perkotaan.

Sekolah yang akan menjadi objek dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 2 Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. Alasan pemilihan objek ini salah

satunya adalah karena masih minimnya media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, selain itu terdapat fasilitas komputer tetapi belum dapat dimanfaatkan untuk menunjang kebutuhan edukasi semua mata pelajaran. Di samping itu masih sedikit guru yang menggunakan fasilitas tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan memaksimalkan fasilitas tersebut diharapkan dapat menjadi solusi untuk dapat merangsang minat belajar siswa agar dapat lebih bersemangat dan antusias dalam mempelajari materi apapun yang disampaikan oleh guru.

Salah satu upaya dan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan media yang sesuai untuk dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi yang akan disampaikan. Dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan dengan memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang tersedia di sekolah, diharapkan siswa dapat lebih tertarik, bersemangat serta termotivasi untuk belajar, khususnya tentang materi elemen musik.

Bertolak dari fenomena tersebut, dalam penelitian ini dibahas tentang perancangan dan pengembangan media pembelajaran elemen musik berbasis komputer. Jenis media tersebut dipilih dengan harapan dapat menarik minat siswa dalam mempelajari materi elemen musik sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan, bahkan bisa digunakan secara mandiri oleh siswa karena media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *game*. Selain siswa dapat merasa tertantang dengan *game* tersebut, siswa juga tetap dapat belajar sesuai dengan kebutuhannya, karena dalam memahami materi, masing-masing anak punya kecepatan yang berbeda. Jika siswa masih merasa belum paham, siswa

dapat mengulang dan memainkan materi tersebut berulang kali tanpa mengganggu siswa yang lain.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya waktu tatap muka dalam pelajaran seni musik yang dilaksanakan di sekolah.
2. Terbatasnya media pembelajaran untuk pelajaran seni musik.
3. Kurangnya pemahaman siswa dalam mengikuti mata pelajaran seni musik, terutama pada saat mempelajari tentang elemen musik
4. Pembelajaran masih bersifat konvensional.
5. Kurangnya pemanfaatan fasilitas komputer yang tersedia di sekolah untuk menunjang mata pelajaran seni musik.
6. Belum adanya media pembelajaran yang menarik yang digunakan dalam pembelajaran elemen musik

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah-masalah tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran elemen musik. Penelitian ini hanya difokuskan pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran elemen musik yang dikemas dalam bentuk *game* bagi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut, bagaimanakah bentuk media pembelajaran elemen musik yang memenuhi syarat validitas untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo dengan menggunakan komputer?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran dalam rangka memecahkan permasalahan belajar di SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan bagi dunia ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan seni musik agar dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media komputer dan program-program perangkat lunak yang tersedia.
- b. Sebagai acuan dan motivasi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran, mengatasi kesulitan siswa, serta menanamkan konsep pembelajaran seni musik khususnya materi tentang elemen musik kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami dan bermakna.

b. Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran berupa *game* ini diharapkan siswa dapat mempelajari seni musik khususnya materi elemen musik dengan cara yang menyenangkan, serta siswa dapat memilih materi yang akan dipelajari sesuai dengan kebutuhan. Selain itu siswa sebagai subjek belajar di sekolah dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran serta dapat lebih antusias dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran seni musik.

c. Bagi Sekolah

Dapat menambah referensi media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran elemen musik adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran elemen musik yang dikemas dalam bentuk keping CD (*Compact Disk*).
2. Isi media yang dikembangkan adalah salah satu materi teori musik yaitu elemen musik yang meliputi Nilai Not, Ritme, dan Nama Nada. Materi tersebut kemudian disusun dan dirancang dalam model *game* yang dalam pembuatannya menggunakan *software Adobe Flash CS 3* dan dijalankan dengan seperangkat komputer.
3. *Software* yang digunakan dan fungsinya dalam pengembangan produk media pembelajaran ini adalah :
 - a. *Adobe Flash cs 3* sebagai *software* utama dalam perancangan dan pembuatan produk media pembelajaran elemen musik;
 - b. *Flash Player 9*, sebagai *software* untuk menjalankan program media pembelajaran;
 - c. *Encore 5*, sebagai acuan untuk pembuatan notasi balok dan pembuatan soal;
 - d. *Paint* sebagai media untuk mentransfer notasi dari *Encore*;
 - e. *Microsoft Word* sebagai media untuk menulis naskah materi tentang teori musik dan lain-lain (sesuai dengan kebutuhan);
 - f. *Audacity*, sebagai *software* untuk pengeditan dan mengkonversi *sound*;
 - g. *Corel Draw X3* untuk pengeditan gambar dan animasi.

H. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam meningkatkan motivasi siswa dan dapat memacu siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Untuk itu, pengembangan media sebagai salah satu alternatif sumber belajar siswa memiliki unsur penting dalam membantu kegiatan belajar siswa dalam mata pelajaran seni musik, yaitu :

1. Media pembelajaran dalam hal ini media pembelajaran elemen musik, disajikan dalam bentuk *game* musik, sehingga siswa dapat belajar materi elemen musik dengan cara yang tidak membosankan.
2. Media pembelajaran elemen musik yang dikemas dalam bentuk keping *CD*, sehingga praktis dan dapat digunakan secara individu, baik di rumah maupun di sekolah.
3. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai variasi gaya belajar baru dalam penyampaian materi elemen musik di SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran elemen musik ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut :

- a. Dapat membantu guru untuk menjelaskan tentang materi elemen musik, sehingga guru tidak hanya menggunakan metode ceramah;

- b. Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi elemen musik, khususnya tentang pengenalan nilai not, ritme dan nama nada;
- c. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game* dan siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar materi elemen musik;
- d. Pengoperasian media pembelajaran elemen musik yang dirancang dalam bentuk *game* ini dapat digunakan secara individu oleh siswa, sehingga siswa dapat belajar elemen musik di luar jam pelajaran seni musik sesuai dengan kebutuhan siswa.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan, yaitu :

- a. Pengembangan ini hanya terbatas pada materi elemen musik, meliputi pengertian nama dan nilai not, pembelajaran ritme dan nama-nama nada;
- b. Dalam pembuatan tingkat kerumitan dan animasi *game* masih sangat sederhana;
- c. Kemampuan peneliti dalam pemrograman serta pembuatan *game* masih sangat terbatas, sehingga peneliti menggunakan *programmer* sebagai *game animator* dalam perancangan dan pengembangan *game* ini;

- d. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu di SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo;
- e. Subjek ujicoba penelitian ini hanya dilakukan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo karena terkait dengan materi yang dibahas pada media pembelajaran;
- f. Penggunaan media pembelajaran *game* untuk pembelajaran elemen musik ini terbatas untuk SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo karena mengingat belum adanya media pembelajaran untuk materi pembelajaran elemen musik tersebut;
- g. Penggunaan media pembelajaran berupa *game* ini hanya dapat dioperasikan dengan menggunakan perangkat komputer dengan menggunakan *Flash Player* atau *software* lain yang mendukung untuk pengoprasian program media pembelajaran.

J. Definisi Istilah

Agar tidak menimbulkan penafsiran yang keliru tentang istilah-istilah dan memperjelas maksud pengembangan, maka definisi istilah perlu dijelaskan sebagai berikut :

1. Media adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan/informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

2. Pengembangan media pembelajaran merupakan proses pembuatan (mendesain, memproduksi, mengevaluasi) bahan pembelajaran berupa *software* media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan Media Pembelajaran

Eksistensi pendidikan dalam operasionalnya tidak dapat terlepas dengan adanya media. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Pengertian tentang media telah banyak dipaparkan oleh para pakar yang berbeda-beda, akan tetapi memiliki substansi yang sama. Berikut akan dijelaskan lebih mendalam tentang media pembelajaran.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau pengantar’ (Arsyad 1997: 3). Dikatakan oleh Bovee (1997) dalam Sanaky (2009: 3) media adalah sebuah alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan. Sementara itu, ditegaskan oleh AECT (1977) melalui Sadiman dkk (2008: 19), bahwa media dan peralatan mempunyai pengertian yang berbeda yaitu sebagai berikut,

Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Adapun arti pembelajaran menurut Supriatna (2009: 3) adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar, sedangkan menurut

Muhaimin (1996) dalam Rianto (2009: 131) pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar.

Dari beberapa pendapat tentang definisi media dan pembelajaran yang telah dibahas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sesuatu yang berfungsi sebagai sarana, perantara, pengantar informasi/pesan yang mengandung maksud-maksud pembelajaran dari guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar agar tujuan pengajaran dapat tercapai.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Sebagaimana pengertian media pembelajaran tersebut, manfaat media pembelajaran juga telah banyak dipaparkan oleh para ahli. Adapun manfaat media pembelajaran secara umum menurut Sadiman (2008: 17-18) dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti :
 - a) mengganti objek yang terlalu besar dengan gambar, film video, atau model.
 - b) membantu penampilan objek yang kecil dengan proyektor, film slide, gambar atau video.
 - c) mempercepat gerak yang terlalu lambat dengan *slow motion*, *playback* video, dan sebagainya.
 - d) menampilkan kembali kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu melalui rekaman film, video, atau foto.
 - e) menyederhanakan objek yang terlalu kompleks dengan model atau diagram.
 - f) memvisualkan konsep yang terlalu luas (pertunjukan musik, instrumen-instrumen musik, dan sebagainya) dalam bentuk film, video, gambar, atau *slide show*.
3. Membangkitkan sikap aktif siswa, memberikan kesempatan siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.
4. Dapat menjadi penghubung/penyalur minat dan bakat serta dapat mengatasi masing-masing sifat unik siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran sudah selayaknya digunakan di sekolah-sekolah untuk menunjang proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dan Riva'i (2002: 2), tentang manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut.

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan berbagai penjelasan dari para pakar tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai banyak fungsi dan manfaat dalam membantu keberhasilan proses belajar mengajar. Media juga dapat mempermudah pemahaman siswa dan mengatasi sikap pasif siswa. Dengan demikian guru dapat lebih berperan sebagai fasilitator dan pembelajaran tidak bersifat *teacher centered learning*, sedangkan siswa dapat lebih aktif dan dapat menjadi subjek pembelajaran.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media-media yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran meliputi berbagai bentuk, seperti teks, media audio, media visual, media proyeksi gerak, benda-benda tiruan/miniatur, dan manusia itu sendiri dapat

dikatakan sebagai salah satu media. Berikut akan dijelaskan tentang klasifikasi media pembelajaran.

Taksonomi Leshin dkk dalam Arsyad (1997: 81-82) menguraikan klasifikasi media pembelajaran, yaitu :

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, bermain peran, kegiatan kelompok);
- 2) Media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja atau latihan dan lembaran lepas);
- 3) Media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, gambar, transparansi, film bingkai atau slide);
- 4) Media berbasis audio-visual (video, film, televisi);
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer).

Perkembangan yang terjadi dalam segala aspek termasuk dalam bidang teknologi, pada gilirannya menumbuhkan pikiran dan pengembangan baru dalam bidang media pendidikan, salah satu wujud dari pemikiran itu adalah penggunaan komputer. Dengan demikian berdasarkan penjelasan tersebut mengenai media pembelajaran serta manfaatnya, maka dalam penelitian dan pengembangan ini media yang akan dikembangkan adalah jenis media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer).

2. Tinjauan Tentang *Game* (Permainan)

Bermain dan permainan merupakan kegiatan yang sudah ada sejak zaman dulu hingga masa sekarang ini. Teknik dan polanya pun ikut berkembang sesuai peradaban manusia. Beberapa perubahan *game* (permainan) terjadi mulai dari permainan tradisional hingga modern, dari permainan yang sederhana hingga permainan yang rumit, serta permainan yang memanfaatkan benda di sekitar hingga permainan yang memanfaatkan multimedia dengan bantuan komputer.

Berikut akan dibahas tentang pengertian *game* (permainan) menurut pandangan beberapa ahli serta peran *game* (permainan) dalam proses pembelajaran elemen musik.

a. Pengertian *Game* (Permainan)

Istilah *play* diartikan bermain, sedangkan *game* diartikan permainan, Ismail (2006: 294) membedakan dua maksud dari kata tersebut yaitu bahwa bermain (*play*) dapat bermakna sebagai suatu aktivitas murni untuk bermain mencari kesenangan tanpa mencari “menang-kalah”, sedangkan permainan (*game*) adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang-kalah”.

Pendapat lain tentang *game* (permainan) menurut Sadiman, dkk (2008: 23) adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu dengan yang lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Di lain pihak, Latuheru (1988: 107) memberikan definisi permainan sebagai bentuk kegiatan dimana peserta yang terlibat di dalamnya atau pemainnya bertindak dengan aturan-aturan seperti yang ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Selain itu, Huizinga (1940) dalam Monks (1994: 131) memberikan definisi mengenai permainan atas dasar latar belakang sejarah kebudayaan sebagai berikut :

“Bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada di dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang dan dengan

pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu ‘yang lain’ daripada kehidupan biasa.”

Dari beberapa definisi tentang *game* (permainan) tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *game* (permainan) adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat, suatu kegiatan yang terdapat aturan-aturan tertentu yang dapat memberikan informasi, kesenangan, serta dapat mengembangkan imajinasi anak dan terdiri atas beberapa komponen. Komponen permainan itu sendiri terdiri atas adanya pemain, lingkungan untuk berinteraksi para pemain, alat atau benda yang digunakan untuk bermain, aturan dan tujuan yang ingin dicapai. Namun dalam penggunaannya, saat ini kata *game* sendiri lebih mengacu pada sebuah jenis *video game*.

b. Klasifikasi dan Manfaat *Game* (Permainan)

Disebutkan oleh Muliawan (2009: 19-20), secara umum manfaat permainan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dibedakan dalam 5 karakter golongan, yaitu : *motorik, afektif, kognitif, spiritual, dan keseimbangan*.

Adapun penjelasan atas 5 karakter golongan tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat *motorik* adalah sebuah manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada fisik jasmaniah anak.
- 2) Manfaat *afektif* adalah sebuah manfaat mainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak.
- 3) Manfaat *kognitif* adalah sebuah manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak.
- 4) Manfaat *spiritual* mainan adalah lebih terfokus bahwa sebuah mainan itu menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- 5) Manfaat *keseimbangan* suatu jenis mainan bagi tumbuh kembang anak adalah sebuah manfaat mainan yang berfungsi melatih dan

mengembangkan perpaduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Disebutkan oleh Muliawan (2009: 25-30) bahwa jenis mainan anak dapat dibedakan berdasarkan manfaat atau nilai fungsinya bagi tumbuh kembang anak. Secara umum, pembagian jenis-jenis mainan ini terbagi dalam 3 kelompok, yaitu : mainan ekspresif, mainan komplementer (pelengkap), dan mainan edukatif.

Mainan Ekspresif adalah jenis mainan yang tidak terpaku pada objek benda yang digunakan untuk bermain. Dengan kata lain, benda yang mungkin bukan jenis mainan, tapi dapat digunakan untuk mencari kesenangan dan kepuasan psikologis. Batu, pasir, dan tanah bukan termasuk kategori mainan anak, tetapi batu, pasir, dan tanah dapat digunakan sebagai media bermain bagi anak dan dapat menimbulkan kesenangan bagi psikologis anak. Maka dapat disimpulkan, batu, pasir, dan tanah termasuk kategori mainan ekspresif.

Mainan Komplementer adalah jenis mainan yang sengaja dibuat untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan namun tidak memiliki nilai fungsi positif terlalu banyak. Sebagai contoh dari mainan jenis ini adalah *nintendo*, *playstation*, dan sebagainya. *Mainan Edukatif* adalah jenis mainan yang diciptakan dengan tujuan mendidik, mengarahkan, dan mengasah kemampuan dalam diri anak. Contoh dari mainan kategori ini adalah *puzzle*, sepak bola, kasti, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, mainan dalam kategori komplementer dan edukatif berdiri sendiri-sendiri, namun tidak menutup kemungkinan jika ada salah satu bentuk mainan yang termasuk dalam kategori komplementer namun bersifat edukatif. Salah satu contoh *game* yang mengandung kedua unsur tersebut adalah beberapa *PC (Personal Computer) game*, yaitu *game* yang cara

memainkannya menggunakan media komputer. Dalam permainannya, pemain dapat merasa terhibur dan puas namun juga dapat melatih untuk memecahkan masalah.

PC Game sendiri ada berbagai macam jenis, seperti yang dikatakan oleh Wibawanto (2005: 8-9) bahwa jenis *game* yang dapat dipasang dalam *PC* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa tipe, yaitu :

- 1) *Shooting Game* (tembak-tembakan) : *Game* jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga *timing*. Inti dari *game* jenis ini adalah permainan menembak musuh . Contoh *game* dari tipe ini adalah *Counter Strike*, *Virtual Cop*, *Chicken Shoot*, dan sebagainya
- 2) *Fighting* (Pertarungan) : *Game* jenis ini adalah pemain memainkan satu atau lebih karakter untuk bertarung dengan karakter lain. Contoh dari *game* ini antara lain: *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Street Fighter* dan sebagainya.
- 3) *Adventure* (Petualangan) : *Game* jenis ini lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berfikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa. Contoh : *Kings Quest*, dan *Space Quest*.
- 4) *Simulation* (Simulasi, Konstruksi, Manajemen): *Game* jenis ini merupakan simulasi dari keadaan yang sesungguhnya (riil). Ada beberapa pembagian *game* simulasi antara lain adalah *game* simulasi manusia. Contoh dari *game* ini adalah *The SIMS*
- 5) *Real Time Strategy* (Strategi) : Pada *game* jenis ini pemain memerintahkan beberapa karakter untuk melakukan aksi tertentu. Sebagian besar *game* jenis ini adalah *game* strategi perang. Contoh dari *game* ini adalah *Age of Empire*, *Comando*, dan sebagainya.
- 6) *Sport* (Olahraga) : *Game* ini merupakan adaptasi dari olah raga nyata, membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Contoh *game* dari jenis ini adalah *Winning Eleven* dan *NBA*.
- 7) *Puzzle* : *Game* jenis ini adalah jenis memecahkan teka-teki. Pemain diharuskan memecahkan teka-teki dalam *game* tersebut. Contoh : *Tetris*, *Minesweeper* dan *Bejeweled*.
- 8) *Edugames* (Edukasi) : *Game* jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, belajar musik, belajar matematika, sampai belajar bahasa asing. *Developer* yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar *game* ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan

yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan desain visual ataupun animasinya. Contoh dari jenis *edugames* adalah *Bobi Bola*, *Dora the explorer*, *Petualangan Billy* dan *Tracy*.

c. Peran *game* (permainan) dalam kegiatan pembelajaran seni musik.

Anak dan bermain merupakan dua hal yang tidak dapat terpisahkan. Bermain memiliki peranan penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik itu perkembangan fisik-motorik, perkembangan bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional. Berbagai macam mainan atau bentuk permainan telah banyak dikembangkan dengan bermacam manfaat untuk tumbuh kembang anak, seperti yang dijelaskan Muliawan (2009: 18) bahwa mainan memberikan hiburan sekaligus memberikan peran mendidik. Kemudian dijelaskan oleh Piaget (1962); Curtis, (1977) dalam Suyanto (2005: 119) berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya.

Jika ditinjau dari kemampuan kognitifnya, bermain juga mempunyai peranan penting, seperti pada penelitian Hoorn (1993) dalam Suyanto (2005: 120) menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan kreatif. Selain mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, bermain juga dapat melatih kedisiplinan anak. Hal itu disebabkan karena setiap permainan selalu memiliki aturannya masing-masing, sehingga anak diajarkan untuk dapat memahami aturan dalam bermain dan

pentingnya mematuhi sebuah aturan. Hal tersebut merupakan bagian dari kemampuan afektif atau pengembangan moral (Suyanto, 2005: 120).

Berdasarkan pendapat-pendapat dari para ahli tersebut, jika dihubungkan dengan penelitian ini, peran bermain dan adanya (*game*) permainan dalam kegiatan pembelajaran materi elemen musik di SMP Negeri 2 Pengasih adalah dapat menjadi media sumber belajar alternatif yang dapat memberikan hiburan sekaligus dapat memberikan pendidikan untuk siswa. Penyampaian materi elemen musik lewat permainan dapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan motorik siswa yaitu dapat melatih siswa untuk berpikir cepat dalam memecahkan suatu masalah, terutama pada saat menyelesaikan tantangan-tantangan yang ada dalam *game*. Selain itu, peran bermain dan *game* (permainan) dalam kegiatan pembelajaran elemen musik juga dapat melatih siswa untuk disiplin.

Pemilihan penyajian materi melalui *game*, juga didasari oleh teori belajar bermakna. Seperti yang dijelaskan oleh David Ausubel dalam Suyanto (2005: 105) tentang teori bermakna atau yang dikenal dengan *meaningfull learning*. Inti dari teori ini menjelaskan bahwa apa yang dipelajari anak memiliki fungsi bagi kehidupannya. Teori belajar bermakna ini juga menekankan pentingnya belajar mengasosiasikan pengalaman, fenomena, dan fakta-fakta baru ke dalam sistem pengertian yang dimiliki oleh siswa.

Teori belajar bermakna ini memiliki beberapa ciri. Seperti yang dijelaskan oleh Suyanto (2005: 105), yaitu yang pertama, adanya keterkaitan antara pengetahuan yang telah dimiliki siswa dengan pengetahuan baru yang dipelajari. Ciri yang kedua, siswa diberikan kebebasan untuk memilih apa yang

akan dipelajari, dan ciri yang ketiga, kegiatan pembelajaran yang disampaikan memungkinkan siswa menyusun pemahamannya sendiri.

Teori belajar bermakna tersebut dapat melandasi penelitian ini dikarenakan penyampaian materi yang disajikan dalam bentuk yang berbeda yaitu dengan menggunakan *game*, dan dari *game* tersebut siswa dapat memilih sendiri materi apa yang akan dipelajari tanpa mengganggu siswa yang lain sesuai dengan tingkatan pengetahuan siswa. Siswa tidak hanya sekedar menghafal materi lalu melupakannya, namun benar-benar memahami materi tersebut sehingga dapat bermakna bagi peningkatan prestasi di kelas maupun untuk kehidupannya.

3. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat dikategorikan sebagai periode remaja. Istilah Remaja dalam Desmita (2010: 189) dikenal dengan “*adolescere*” (kata bendanya *adolescentia*=remaja), yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa.

Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara usia 12 hingga 21 tahun. Desmita (2010: 190) juga menjelaskan rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan menjadi tiga golongan masa yaitu masa yang pertama adalah masa remaja awal pada usia antara 12-15 tahun, golongan masa yang kedua adalah masa remaja pertengahan yaitu pada usia 15-18, serta golongan masa yang ketiga yaitu masa remaja akhir pada usia 18-21 tahun. Jika ditinjau dari segi usia, maka siswa kelas VII SMP dapat digolongkan dalam masa remaja awal.

Jika ditinjau dari perkembangan kognitif, maka pada masa remaja awal tersebut, dalam hal ini siswa SMP sudah dapat mengembangkan penalaran yang

memberinya suatu tingkat pertimbangan moral dan kesadaran sosial yang baru. Siswa SMP juga sudah mulai untuk berlatih untuk memikirkan tentang apa yang mereka harapkan, serta berlatih untuk memecahkan suatu masalah. Seperti ditinjau dari perspektif teori kognitif Piaget yang dikemukakan oleh Lerner & Hustlsch (1983) dalam Desmita (2010) tentang pemikiran masa remaja yaitu :

“Pemikiran masa remaja telah mencapai tahap pemikiran operasional formal (*formal operational thought*), yakni suatu tahap perkembangan kognitif yang dimulai pada usia kira-kira 11 atau 12 tahun dan terus berlanjut sampai remaja mencapai masa tenang atau dewasa”

Dari penjelasan tentang pemikiran masa remaja tersebut, jika dikaitkan dengan penelitian ini, dalam kegiatan pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo, khususnya tentang materi elemen musik yang dijelaskan secara teoretik, dibutuhkan media yang sesuai dengan tingkat penalaran siswa kelas VII. Namun demikian teori tersebut tidak dapat diaplikasikan kepada siswa kelas VII secara umum, hal ini karena dilatarbelakangi oleh berbagai faktor, antara lain faktor lingkungan, teknologi, ekonomi, dan keterbatasan sumber daya manusia. Oleh karena itu dalam perancangan serta pembuatan media pembelajaran pada materi elemen musik ini masih sangat sederhana karena disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Bidara Silsi Anjani (2010) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Harmoni untuk Siswa SMP”.

Penelitian tersebut mempunyai relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam hal pengembangan media pembelajaran elemen musik, dan produk yang dihasilkan sama-sama berbentuk media berbasis komputer dengan bentuk CD interaktif, serta tempat penelitiannya sama-sama dilakukan di SMP. Meskipun secara garis besar ada persamaan, namun ada perbedaan yang signifikan dari penelitian terdahulu tersebut, yaitu dalam penyajian materi. Penelitian terdahulu tersebut mengembangkan tentang materi teori musik namun lebih spesifik mempelajari materi harmoni. Dan dalam penyajian materi, penelitian terdahulu menggunakan model tutorial dan kuis. Subjek yang dipakai memilih siswa kelas VIII dan objek penelitian dilakukan di SMP yang berlokasi di kota, sehingga posisi penelitian ini memiliki relevansi yang bersifat melengkapi.

Penelitian terdahulu yang juga relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Harly Yoga Pradana (tanpa tahun) dengan judul “*Game Pembelajaran Musikal Untuk Anak-anak*”. Relevansinya dengan penelitian ini adalah terletak pada pengembangan media pembelajaran musik. Materi yang dibahas adalah materi tentang pengenalan elemen musik, materi disampaikan dalam model *game*, dan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dalam perancangannya. Namun perbedaan yang signifikan terletak pada topik, materi, dan tingkat kesulitan. Dalam *game* tersebut hanya berupa rangkuman singkat dari materi-materi dasar pengenalan musik. Perbedaan yang kedua terletak pada media atau program yang dikembangkan lebih difokuskan pada bahasa pemrograman dan pembuatannya. Jadi pengenalan dan pembelajarannya hanya bersifat garis besar sebagai bahan panduan belajar pendamping pada tingkat dasar dan sasaran

produk digunakan untuk umum yang sama sekali belum mengenal not balok (tidak difokuskan menurut silabus atau materi sekolah). Dalam hal ini posisi penelitian ini lebih pada upaya pengembangan dan melengkapi.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggris disebut *Research and Development /R&D* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan dapat dipertanggungjawabkan. (Sukmadinata, 2008: 164). Lebih lanjut dijelaskan oleh Sukmadinata bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*). Penjelasanannya adalah sebagai berikut.

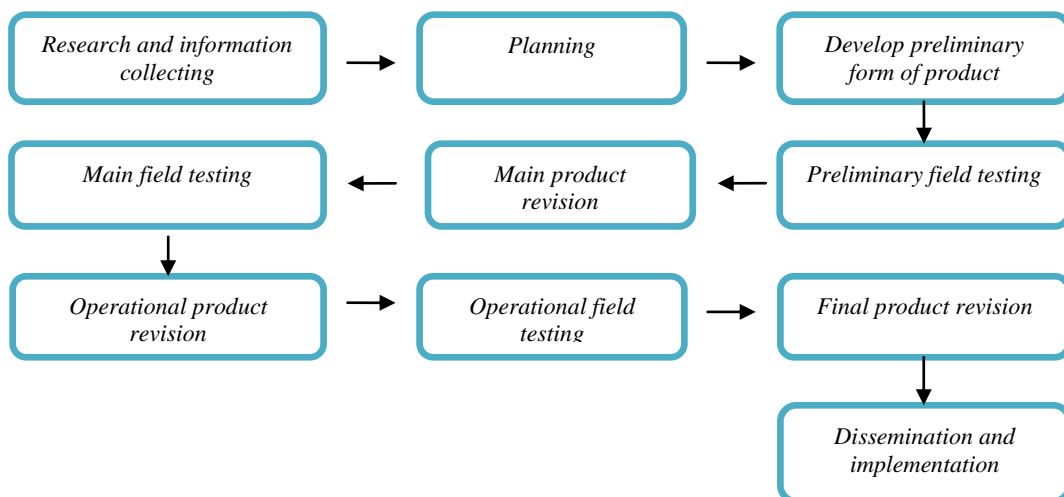
Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain. (Sukmadinata, 2008: 164).

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji efektivitas produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan ini bersifat longitudinal (bertahap bisa *mulity years*).

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang digunakan oleh Borg and Gall (1983). Dalam prosedur penelitian dan pengembangan tersebut Borg and Gall

mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri atas 2 tujuan utama, yaitu yang pertama adalah mengembangkan produk dan yang kedua adalah menguji efektivitas produk dalam mencapai tujuan. Tujuan yang pertama disebut sebagai fungsi pengembangan dan tujuan yang kedua disebut sebagai fungsi validasi.

Serangkaian prosedur yang harus ditempuh dalam pendekatan penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1983:775) dapat dilihat pada gambar 1.



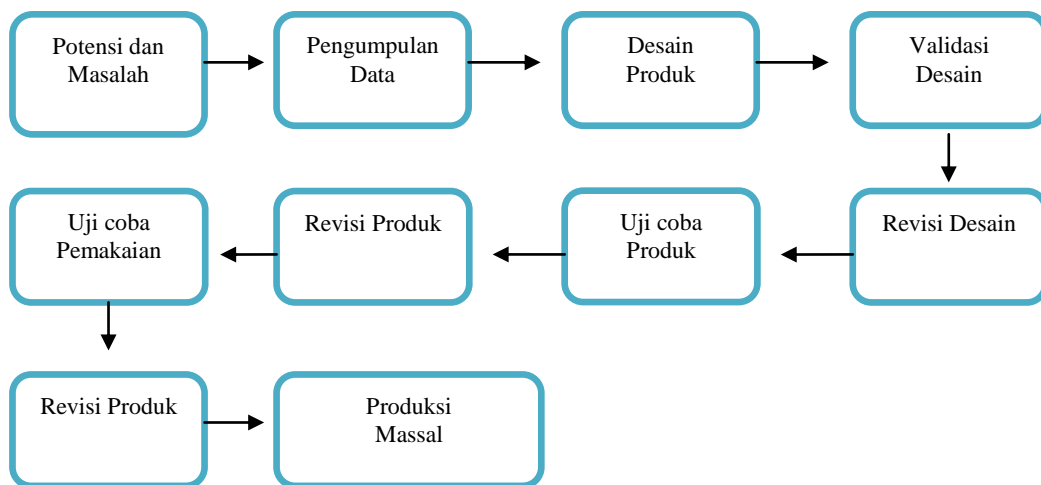
Gambar 1.
Prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1983:775)

Penjelasan dari prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Research and information collecting;*
Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi. (kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan tentang pokok persoalan)
2. *Planning;*
Melakukan perencanaan (pendefinisian ketrampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba skala kecil)
3. Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan dan perlengkapan evaluasi)
4. Melakukan uji coba lapangan permulaan (dilakukan pada 1-3 sekolah, menggunakan 6-12 subjek). Data wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis.
5. Melakukan revisi pada produk utama (sesuai dengan saran-saran dari hasil uji lapangan permulaan)
6. Melakukan uji lapangan utama (dilakukan pada 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek). Data kuantitatif tentang unjuk kerja subjek pada pra pelajaran dan pasca pelajaran dikumpulkan. Hasil dinilai sesuai dengan tujuan dan dibandingkan dengan data kelompok kontrol bilamana memungkinkan.
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional (revisi produk berdasarkan saran-saran dari hasil uji lapangan utama)
8. Melakukan uji coba lapangan operasional (dilakukan pada 10-30 sekolah, mencakup 40-200 subjek. Data wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis)
9. Melakukan revisi terhadap produk akhir (revisi produk seperti disarankan oleh hasil uji coba lapangan)
10. Mendiseminasikan dan mengimplementasikan produk (membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan dalam jurnal bekerja sama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, membantu distribusi untuk memberikan kendali mutu).

Adapun prosedur penelitian *R&D* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009: 298)

dapat ditunjukkan dalam gambar 2 berikut ini.

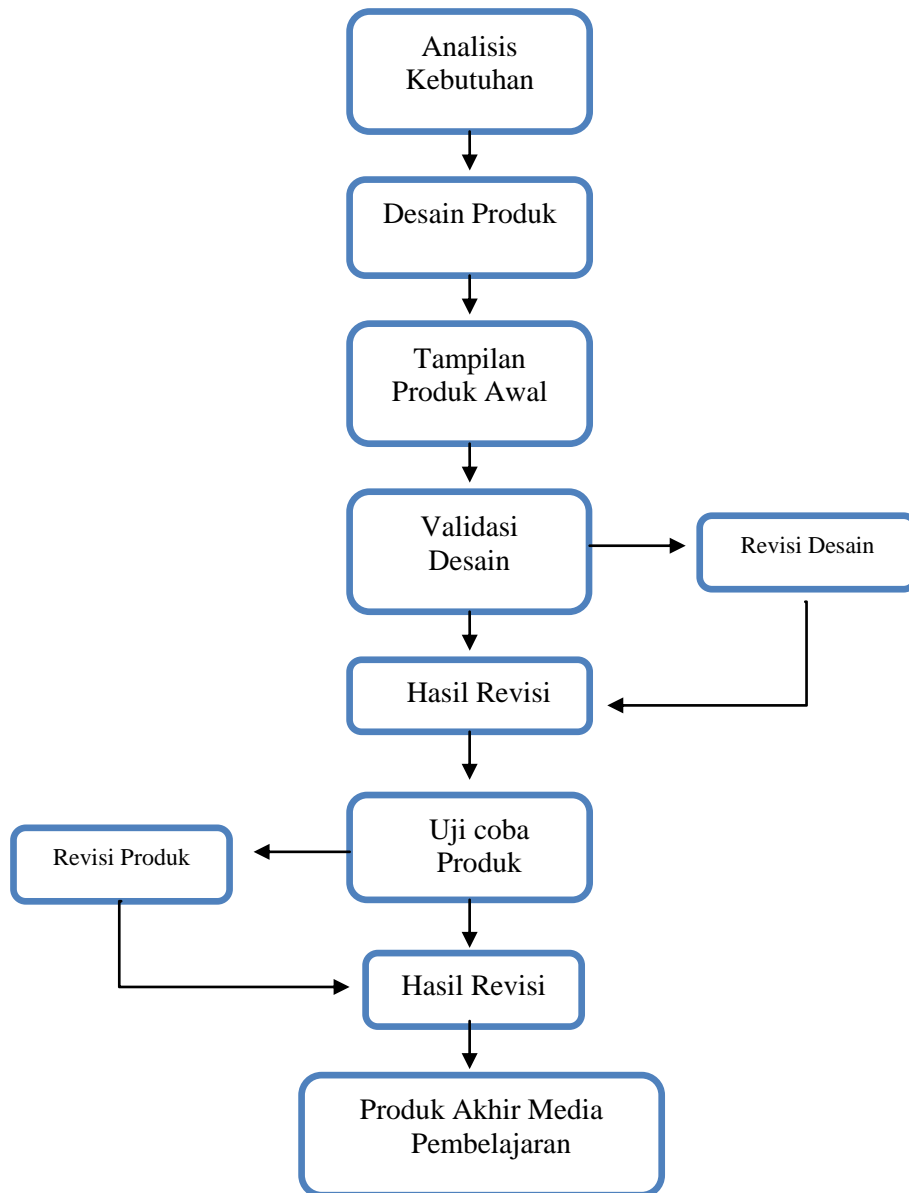


Gambar 2.
Prosedur penelitian *R&D* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2009: 298)

B. Prosedur Pengembangan

Bagian ini memaparkan tahapan prosedural pengembangan yang ditempuh dalam membuat produk. Sesuai dengan penjelasan tersebut, maka prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran elemen musik ini diadaptasi dari prosedur penelitian yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* dan Sugiyono yang kemudian disesuaikan dengan penelitian.

Pada prosedur penelitian yang diadaptasi dari Borg and Gall tersebut, peneliti hanya sampai pada tahapan uji coba produk, karena penelitian ini hanya dibatasi pada perancangan dan pengembangan media pembelajaran elemen musik yang dikemas dalam bentuk *game* serta mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan tersebut. Selanjutnya prosedur yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3.
Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti

Berikut penjelasan dari prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran tersebut.

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan suatu proses sistematis untuk menentukan tujuan, menggali, serta mengidentifikasi permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian. Tahapan ini meliputi kegiatan studi pustaka dan studi lapangan. Kemudian hasil dari studi pendahuluan tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan latar belakang masalah penelitian.

2. Desain Produk

Berdasarkan hasil serta kesimpulan dari kegiatan studi pustaka dan studi lapangan, maka peneliti menyusun langkah-langkah perancangan desain produk. Pada perancangan produk media pembelajaran ini, terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan. Langkah pertama yang dilakukan dalam desain produk adalah dengan membuat *draft* materi atau membuat konsep materi sesuai dengan materi yang akan dibahas, langkah kedua setelah melakukan konsep materi adalah melakukan *flowcharting*, dan langkah yang ketiga adalah *storyboarding*.

Langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Membuat *draft* materi

Langkah awal yang dilakukan dalam membuat desain produk adalah dengan membuat *draft* materi atau konsep materi, yaitu menentukan materi apa yang akan dibahas dalam produk yang akan dikembangkan. Materi yang akan

dibahas dalam penelitian ini adalah pembelajaran tentang elemen musik yang disampaikan untuk kelas VII SMP. Dasar dalam penyusunan *draft* materi tersebut, peneliti berpedoman pada kompetensi dasar, dan silabus. Untuk lebih jelasnya, silabus dapat dijelaskan pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Seni Musik kelas VII semester I.

SILABUS

Sekolah : SMP Negeri 2 Pengasih
 Kelas/Semester : VII (Tujuh)/ 1 (satu)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Musik)
 Standar Kompetensi : Mengapresiasi karya seni musik

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi
<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi jenis lagu daerah setempat. 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan ragam lagu/musik daerah setempat. Pembelajaran tentang elemen musik yang ada pada lagu. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi jenis lagu daerah setempat. Menyebutkan jenis alat musik yang diperdengarkan. Mengidentifikasi elemen/unsur musik : Nilai not, ritme, tempo, nama nada, dinamika lagu.

Dalam kompetensi dasar tersebut, ada beberapa indikator yang harus dipelajari oleh siswa, salah satunya adalah mengidentifikasi elemen musik. Setelah menentukan materi yang akan dibahas dalam pembuatan produk, yaitu

materi tentang elemen musik, maka tahapan selanjutnya adalah membuat *draft* materi per bab yang terdiri atas nilai not, ritme, dan nama nada. Materi tersebut dipilih karena siswa masih merasa bingung dan kesulitan dalam mempelajari serta memahami materi yang didapat dari hasil wawancara terhadap siswa dan guru dalam kegiatan studi pendahuluan.

b. Flowcharting

Tahapan selanjutnya dalam desain produk setelah menyusun *draft* materi adalah *flowcharting* atau menyusun diagram alir. *Flowchart* atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah simbolik dalam bentuk kotak beserta urutannya dengan menghubungkan masing-masing langkah tersebut dengan menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi solusi langkah demi langkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut

Dalam langkah ini akan ditampilkan diagram tentang penyusunan urutan jalannya program media pembelajaran elemen musik dari awal sampai selesai. Untuk lebih jelasnya, *flowchart* atau diagram alir pengembangan media pembelajaran elemen musik untuk siswa SMP dapat dilihat pada lampiran 2.

c. Storyboarding

Setelah *flowcharting* selesai, langkah selanjutnya adalah *storyboarding*. *Storyboard*, yaitu sekumpulan sketsa yang menunjukkan bagaimana serangkaian cerita terjadi. *Storyboard* juga dapat dikatakan sebagai rancangan dasar dalam

sebuah pembuatan media pembelajaran. Dari rancangan inilah program akan dikembangkan dengan dasar seperti yang telah disusun dalam *storyboard*. Melalui *storyboard* ini pula dapat ditentukan gambar, animasi, *background* atau suara apa yang akan dipakai dalam pengembangan media. Untuk lebih jelasnya, *storyboard* media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 3.

d. Menterjemahkan materi dengan menggunakan fasilitas *software Adobe Flash CS3*.

Setelah ketiga tahapan dalam desain produk tersebut selesai, maka langkah terakhir adalah menterjemahkan *draft* materi dan *storyboard* dengan menggunakan fasilitas *software Adobe Flash*. *Software* tersebut adalah perangkat utama yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran elemen musik, sedangkan untuk mengedit tampilan gambar, digunakan *software Corel Draw X3*.

Media yang dikembangkan adalah jenis alat pembelajaran berbentuk *game* yang dikemas dalam *CD* beserta *cover* sehingga praktis dibawa dan mudah dioperasikan. Media ini memuat tentang materi elemen musik yaitu nilai not, ritme, dan nama nada. Penyampaian materi menggunakan model *game*, sehingga memberikan kebebasan bagi siswa untuk menentukan arah pembelajaran. Adapun urutan operasional materi dalam produk *game* tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Halaman awal (*opening*)
- b. Halaman Menu Materi
 - a) *Game 1* = Nilai Not
 - b) *Game 2* = Ritme
 - c) *Game 3* = Nama Nada

Selanjutnya tentang tampilan awal desain produk yang telah dihasilkan adalah sebagai berikut.



Gambar 4.
Desain halaman awal media pembelajaran



Gambar 5.
Desain halaman Menu Utama



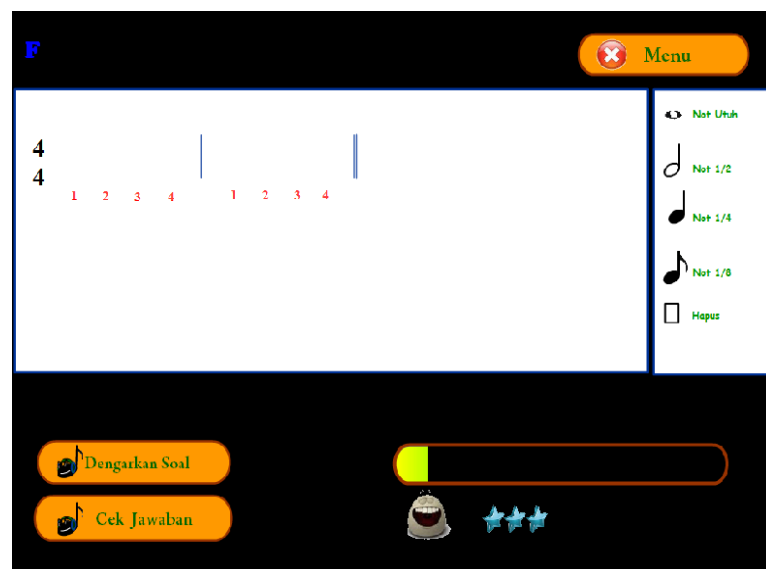
Gambar 6.
Desain halaman Menu *Game 1* “Nilai not”



Gambar 7.
Desain halaman arena *Game 1* “Nilai not”



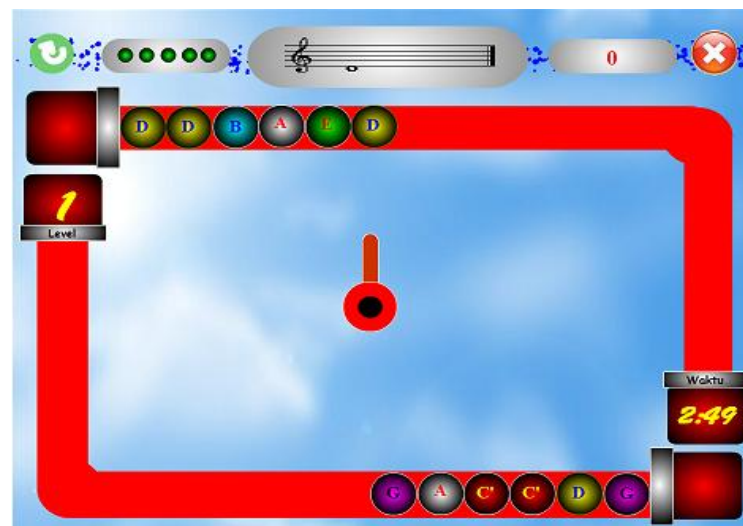
Gambar 8.
Desain halaman Menu *Game 2* "Ritme"



Gambar 9.
Desain halaman arena *Game 2* "Ritme"



Gambar 10.
Desain halaman Menu *Game 3* “Nama Nada”



Gambar 11.
Desain halaman arena *Game 3* “Nama Nada”

Hasil tampilan awal desain produk media tersebut belum dapat diujicobakan di lapangan karena belum melewati tahap validasi desain. Langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan dan memvalidasi hasil desain produk awal dengan menghadirkan para ahli.

3. Tahap Validasi Desain Produk

Kegiatan ini meliputi validasi desain produk dengan menghadirkan para ahli, kemudian menganalisis hasil validasi, dan revisi produk berdasarkan saran dari para ahli tersebut. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan produk yang telah dihasilkan. Produk yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan kepada ahli dengan harapan mendapatkan penilaian, komentar, dan saran guna perbaikan media.

Instrumen penilaian untuk ahli dibuat dengan menggunakan angket yang berisikan tentang penilaian, komentar, saran dan masukan serta kesimpulan terhadap produk. Ahli dalam pengembangan Media Pembelajaran elemen musik untuk Siswa SMP ini meliputi ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Pada tahapan validasi media, media pembelajaran yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan dengan ahli media pembelajaran yaitu Drs. R. Kuncoro, W.D., M.Sn., dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni. Dari hasil validasi ahli media yang dilakukan pada tanggal 28 Juni 2012, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Elemen Musik untuk Siswa SMP layak diujicoba lapangan dengan revisi.

Hal tersebut didasari dengan penilaian ahli media yang menilai bahwa keseluruhan media sudah memadai dengan tetap memperbaiki beberapa tampilan yang belum sesuai. Hasil validasi ahli media dapat dilihat dalam lampiran 4.

Dari hasil evaluasi ahli media terhadap produk yang dihasilkan, terdapat beberapa saran dan masukan yaitu:

- a. Pengembangan ilustrasi dan bentuk permainan agar siswa tidak merasa bosan.
- b. Penambahan animasi yang memberikan efek psikologis kepada siswa yang berupa “hadiah” atau pujian.

Setelah perbaikan dilakukan berdasar pada masukan telah direvisi, maka produk dinyatakan layak uji coba di sekolah.

b. Validasi Ahli Materi

Pada tahapan validasi materi, media pembelajaran yang telah dibuat kemudian dikonsultasikan kepada ahli materi yaitu Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd., dosen Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni. Dari hasil validasi ahli materi yang dilakukan pada tanggal 29 Juni 2012, maka dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Elemen Musik untuk Siswa SMP layak diujicoba lapangan dengan revisi. Hal tersebut didasari dengan penilaian ahli materi yang menilai bahwa keseluruhan materi dalam produk sudah memadai dengan tetap memperbaiki beberapa materi-materi yang masih kurang. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat dalam lampiran 4.

Dari hasil evaluasi ahli media terhadap produk yang dihasilkan, terdapat beberapa saran dan masukan yaitu pada *game 2* (Ritme), ditambah ketukan awal sebagai petunjuk tempo, agar *tester* dapat menentukan ritme yang diperdengarkan.

Setelah perbaikan desain produk dilakukan, maka produk dapat diujicobakan di lapangan.

C. Uji coba Produk

a. Desain Uji coba

Uji coba ini hanya dilakukan melalui 1 tahapan saja yaitu uji kelompok kecil dengan jumlah 30 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo. Desain uji coba berhenti pada tahapan uji kelompok kecil. Uji coba tersebut hanya dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dihasilkan.

b. Subjek Uji coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo yang berjumlah 30 orang pada tahun ajaran 2011/2012. Pemilihan subjek uji coba ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* yaitu teknik *Sampling Kuota*. Teknik ini digunakan karena siswa yang menjadi subjek uji coba adalah siswa kelas VII A, B, C, D yang memilih mata pelajaran seni musik.

c. Jenis Data

Data dalam penelitian ini termasuk jenis data kuantitatif. Data tersebut digunakan untuk mengungkapkan penilaian siswa terhadap kelayakan produk media pembelajaran yang diujicoba. Adapun data tersebut diperoleh dari lembar kuesioner yang diberikan kepada siswa.

d. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran elemen musik ini dilakukan di SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo yang dilakukan pada bulan Mei sampai dengan Juli 2012.

e. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dalam bentuk angket. Sebelum digunakan di lapangan, butir-butir instrumen penelitian harus divalidasi terlebih dulu. Teknik validasi instrumen yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan pengujian validitas isi (*content validity*) (Sugiyono 2009: 129). Validasi butir-butir instrumen dilakukan oleh Dr. Kun Setyaning Astuti, M.Pd. Hasil validasi butir-butir instrumen dapat dilihat dalam lampiran 4.

Setelah pengujian validitas isi instrumen dilakukan dan telah direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan, maka instrumen yang berupa angket tersebut digunakan untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan produk media pembelajaran elemen musik yang telah dibuat. Jawaban atas angket terbagi atas 4 macam yang masing-masing poin bernilai sebagai berikut.

- 4 : untuk jawaban Sangat Baik
- 3 : untuk jawaban Baik
- 2 : untuk jawaban Kurang Baik
- 1 : untuk jawaban Sangat Tidak Baik

Angket yang dibuat dalam penelitian ini ada 3 macam, yaitu angket untuk ahli media, ahli materi, dan responden. Penjelasan ketiga macam angket tersebut dapat disimak melalui keterangan berikut ini.

a. Angket Validasi Desain untuk ahli media

Angket untuk ahli media berisi tentang aspek kualitas grafis, suara, animasi, navigasi, kemasan produk, dan kemudahan dalam operasional produk. Berikut adalah angket untuk ahli media.

Tabel 2. Angket untuk ahli media

No	Aspek	Indikator
1.	Kualitas Grafis	• Proporsional tata letak teks dan gambar.
		• Kesesuaian <i>background</i>
		• Kesesuaian jenis huruf
		• Kesesuaian proporsi warna
2.	Kualitas Suara	• Kejelasan dan kesesuaian musik (<i>backsound</i>)
3.	Kualitas animasi	• Ketertarikan sajian animasi
		• Kesesuaian animasi dengan materi
4.	Kualitas navigasi	• Ketertarikan bentuk tombol
		• Konsistensi tampilan tombol
		• Kemudahan penggunaan tombol
5.	Kualitas kemasan	• Ketertarikan desain cover
		• Kelengkapan informasi pada cover
6.	Kemudahan pengoperasian program	• Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan program
7.	Format	• Format halaman
8.	Efisiensi program	• Kemudahan dalam menjalankan program
		• Kemudahan dalam memilih menu
		• Kebebasan memilih materi untuk dipelajari
		• Kemudahan berinteraksi dengan program
		• Kemudahan keluar dari program.
9.	Fungsi navigasi	• Kecepatan fungsi tombol
		• Ketepatan reaksi fungsi tombol
10.	Kualitas fisik	• Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi
		• Kekuatan dan keawetan program.

b. Angket validasi untuk ahli materi

Angket untuk ahli media berisi tentang aspek relevansi materi, kesesuaian materi, kejelasan materi, keruntutan materi, dan kebenaran materi.

Tabel 3. Angket untuk ahli materi.

No	ASPEK YANG DINILAI
1.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran.
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan silabus
4.	Kejelasan isi materi
5.	Keruntutan penyajian materi
6.	Kedalaman isi materi
7.	Kesesuaian materi dengan petunjuk <i>game</i>
8.	Kebenaran penyajian materi
9.	Kesesuaian soal-soal latihan dengan materi
10.	Penggunaan gambar dan animasi untuk mendukung materi tidak menyimpang

c. Angket Evaluasi untuk Responden

Angket untuk ahli media berisi tentang aspek tampilan, pemrograman, dan aspek materi. Berikut adalah angket untuk responden.

Tabel 4. Angket untuk responden.

No	Aspek Penilaian	
1	Tampilan dan Audio Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan jenis serta ukuran huruf jelas dan menarik
		<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan warna <i>background</i> dengan teks sesuai
		<ul style="list-style-type: none"> • Animasi yang digunakan menarik
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Backsound</i> yang digunakan menarik
		<ul style="list-style-type: none"> • Desain tampilan yang digunakan menarik
		<ul style="list-style-type: none"> • Warna yang digunakan dalam tampilan program menarik
2.	Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Keinteraktifan program dengan pengguna
		<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan dalam menggunakan program
		<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan pengoprasian menu program
		<ul style="list-style-type: none"> • Kecepatan dan ketepatan navigasi dalam program
		<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan penggunaan tombol
		<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan huruf dan <i>button</i> dalam program jelas
3	Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Materi teori musik diuraikan secara jelas dan runtut
		<ul style="list-style-type: none"> • Materi Teori Musik dalam program disajikan dengan menarik dan jelas
		<ul style="list-style-type: none"> • Materi teori musik yang disajikan sesuai untuk siswa kelas VII
		<ul style="list-style-type: none"> • Program dapat meningkatkan semangat belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti
		<ul style="list-style-type: none"> • Program dapat menjadi alternatif sumber belajar

f. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah teknik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penghitungan data tersebut ditentukan dengan rumus persentase kelayakan, yaitu seperti berikut.

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Rumus diadopsi dari Sugiyono (2009: 95)

Keterangan.

Jumlah skor kriteria adalah apabila setiap butir mendapat skor tertinggi. Cara untuk mengetahui jumlah skor kriteria yaitu dengan mencari skor tertinggi dari tiap butir pertanyaan dikalikan jumlah butir pertanyaan kemudian dikalikan jumlah responden. Hal pertama yang dilakukan adalah mentabulasikan data pada tabel, menghitung skor maksimum, dan skor minimum, kemudian dihitung dengan menggunakan rumus persentase kelayakan.

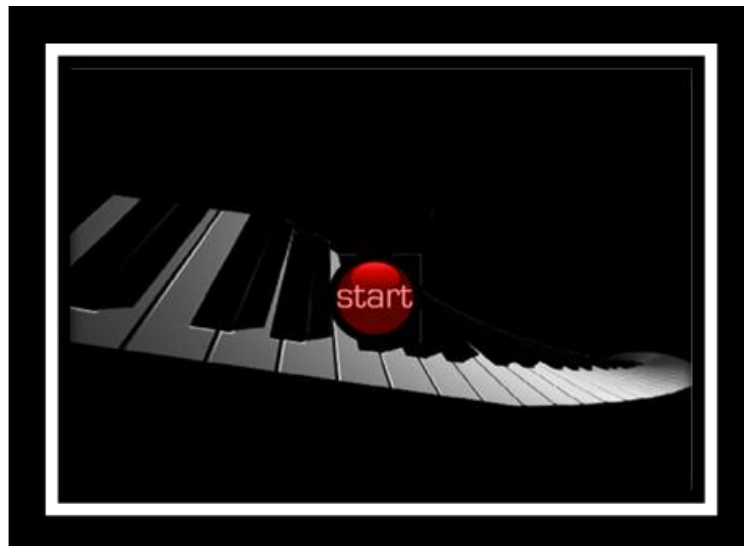
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penyempurnaan Produk Awal

Setelah melewati tahap uji validitas dan telah mendapatkan masukan serta penyempurnaan-penyempurnaan berdasarkan hasil saran dan evaluasi para ahli terhadap desain awal media pembelajaran, maka secara garis besar tampilan produk media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 12.
Tampilan awal halaman media



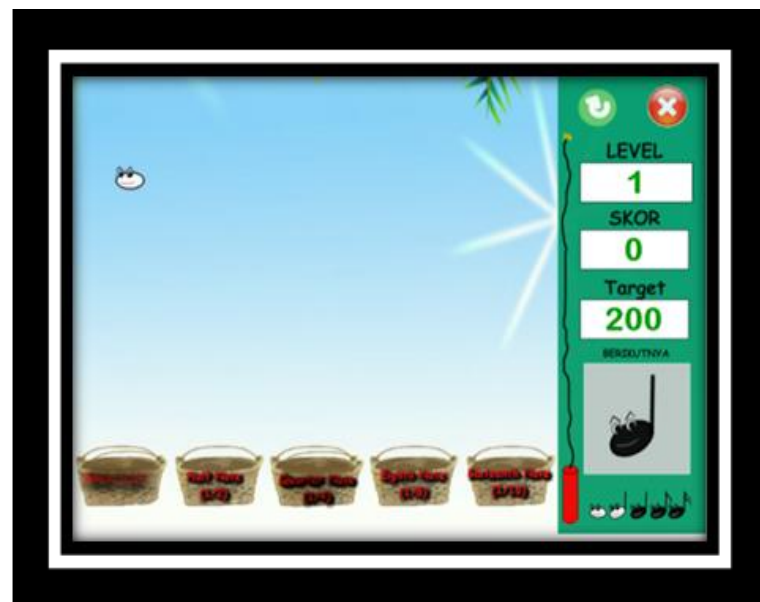
Gambar 13.
Tampilan halaman judul media



Gambar 14.
Tampilan halaman menu mater



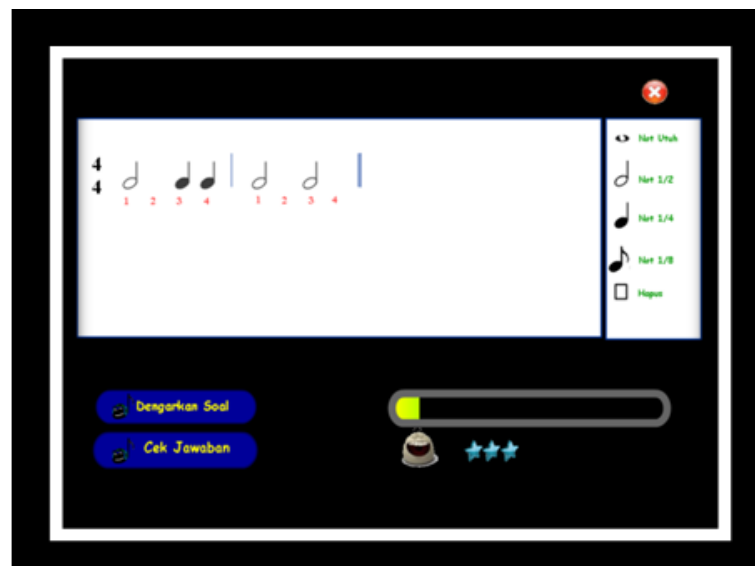
Gambar 15.
Tampilan halaman menu *Game 1* “Nilai Not”



Gambar 16.
Tampilan arena *Game 1* “Nilai Not”



Gambar 17.
Tampilan menu *Game 2* “Ritme”



Gambar 18.
Tampilan arena *Game 2* “Ritme”



Gambar 19.
Tampilan halaman menu *Game 3* “Nama nada”



Gambar 20.
Tampilan arena permainan *Game 3* “Nama Nada”



Gambar 21.
Tampilan halaman menu profil dan pustaka

Penjelasan secara rinci tentang tampilan dan deskripsi produk media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 6.

2. Hasil uji coba produk dengan guru seni musik SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo

Kegiatan uji coba produk dilakukan terhadap guru seni musik dan 30 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo yang mengikuti mata pelajaran seni musik. Penilaian yang dilakukan meliputi aspek tampilan media, operasional program, penyajian materi, dan kemanfaatan program. Data ini diujikan untuk mengetahui bagaimana tanggapan guru dan penilaian siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Data analisis media selengkapnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

Penilaian produk Media Pembelajaran oleh guru seni musik dilakukan dengan instrumen angket. Aspek penilaian dalam angket meliputi aspek tampilan media, operasional program, penyajian materi dan kemanfaatan program. Penilaian yang diberikan oleh guru seni musik akan sangat membantu dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan serta mengetahui kebertrimaan produk di lokasi penelitian.

Dari hasil evaluasi guru seni musik dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Elemen Musik sangat menarik karena materi yang dikemas dalam bentuk *game* menjadi mudah dipahami sehingga siswa dapat mempelajari teori musik dengan antusias serta tidak merasakan bosan, dan media tersebut dapat menjadi alternatif sumber belajar siswa.

Guru juga mengungkapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran tersebut sangat membantu dalam mengajar dan menyampaikan materi, serta guru juga dapat mempelajari materi elemen musik dengan cara yang berbeda. Hal tersebut dapat membuat guru semakin termotivasi untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dan mengkreasikan metode belajar yang menarik. Hasil uji coba produk dengan guru seni musik SMP Negeri 2 Pengasih dapat dilihat dalam lampiran 5.

3. Hasil ujicoba produk dengan siswa SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo

Penilaian produk Media Pembelajaran oleh siswa kelas VII SMP Pengasih Kulon Progo dilakukan dengan instrumen angket. Aspek penilaian dalam angket meliputi aspek tampilan media, operasional program, penyajian materi dan kemanfaatan program. Penilaian yang diberikan oleh siswa akan sangat

membantu dan bermanfaat sebagai penyempurnaan kualitas produk yang dihasilkan serta mengetahui kebertrimaan produk di lokasi penelitian karena nantinya produk akan digunakan sebagai salah satu media alternatif di SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo.

Dari hasil evaluasi siswa dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Elemen Musik sangat menarik serta dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi tersebut. Materi yang dikemas dalam bentuk *game* membuat siswa tidak bosan dan dapat menambah rasa semangat serta antusias siswa dalam mempelajari materi.

Dari hasil evaluasi, siswa juga mengungkapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran tersebut sangat membantu siswa dalam belajar dan memahami materi tentang elemen musik. Siswa juga dapat mempelajari materi elemen musik dengan cara yang berbeda. Hasil uji coba produk dengan siswa SMP Negeri 2 Pengasih dapat dilihat dalam lampiran 5. Kemudian dari hasil penilaian siswa melalui angket, telah terkumpul data yang selengkapnya dapat dijelaskan dalam tabel berikut.

Keterangan tabel.

Jumlah siswa	=	30
Jawaban atas angket	=	4 diberi nilai/skor 4 3 diberi nilai /skor 3 2 diberi nilai/skor 2 1 diberi nilai/skor 1
Jumlah butir pertanyaan	=	18 butir
Skor maksimal	=	18 butir x 4 x 30 siswa = 2160
Skor minimal	=	18 butir x 1 x 30 siswa = 540

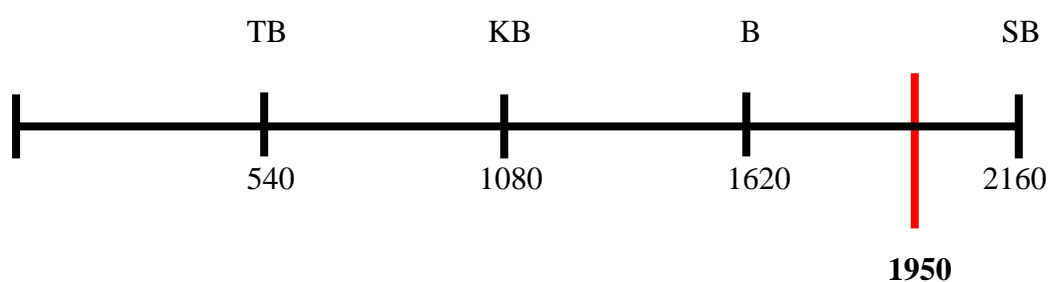
Skor rata-rata ideal dapat dihitung dengan penghitungan berikut ini.

$$\begin{aligned}
 \text{Rata - rata ideal} &= \frac{(\text{Skor Maksimal} + \text{Skor Minimal})}{2} \\
 &= \frac{(2160 + 540)}{2} \\
 &= \frac{2700}{2} \\
 &= 1350
 \end{aligned}$$

Hasil olah data dengan menggunakan rumus persentase kelayakan adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor Jawaban Responden}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\% \\
 &= \frac{1950}{2160} \times 100\% \\
 &= 90,7 \%
 \end{aligned}$$

Dari hasil penghitungan tersebut, maka penilaian produk media pembelajaran elemen musik menurut 30 responden yaitu 90,7% dari kriteria persentase yang diharapkan yaitu 100%. Hal tersebut sama dengan hasil skor yang berjumlah 1950 dari jumlah skor diharapkan yaitu 2160. Secara kontinum dapat dijelaskan dengan kategori sebagai berikut.



Keterangan.

TB = Tidak Baik
 KB = Kurang Baik
 B = Baik
 SB = Sangat Baik

Dari hasil analisis data uji coba pengguna dengan menggunakan rumus persentase kelayakan, didapat skor 1950 dengan prosentase 90,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penilaian media pembelajaran elemen musik untuk siswa SMP termasuk dalam kategori sangat baik, karena skor jika dilihat pada data kontinum berada dalam kategori interval baik dan sangat baik, sehingga layak dan menarik untuk digunakan sebagai sumber belajar siswa di SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo.

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk media pembelajaran elemen musik untuk siswa SMP yang diberi judul “Teori Musik itu Asyik”. Adapun pemilihan judul media tersebut diharapkan dapat memberi motivasi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Produk tersebut merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk *game* (permainan). Media pembelajaran tersebut terdiri atas 3 materi utama, materi pertama yaitu nilai not, materi kedua yaitu ritme, dan materi ketiga yaitu nama nada. Tiap tampilan materi disusun dengan tingkatan level yang berbeda dengan tampilan animasi-animasi, *backsound*, dan tantangan-tantangan sebagaimana *game* pada umumnya. Dalam penggunaannya, kata *game* di sini adalah lebih mengacu kepada *video game*. *Video game* adalah *game* berbasis elektronik dan visual yang dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik.

Alasan dipilihnya bentuk *game* pada produk ini adalah agar siswa-siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi elemen musik serta menumbuhkan minat untuk berlatih, mempelajari dan memahami materi tersebut dengan cara yang menyenangkan dan siswa dapat memilih materi apa yang akan dipelajari tanpa mengganggu siswa yang lain. Siswa juga dapat merasa tertantang untuk dapat memecahkan masalah melalui tantangan-tantangan yang terdapat pada *game* tersebut. Alasan tersebut sesuai dengan sifat *game* yang interaktif, yaitu dapat merespons apa yang dilakukan pemain, sehingga melalui *game*, proses belajar dapat berlangsung. Melalui *game* ini pula, siswa dapat belajar langsung melalui

materi yang diberikan, karena pembelajaran diberikan dengan metode praktik secara langsung.

Penggunaan permainan dalam hal ini adalah *game* sebagai sarana pembelajaran bukan sesuatu yang salah, karena *game* bersifat menghibur dan secara tidak langsung dapat mendidik manusia lewat apa saja yang dimainkan dalam *game* tersebut. *Game* juga dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku pemainnya. Namun jika *game* dalam hal ini adalah *game* sebagai sarana pembelajaran, maka *game* tersebut harus memiliki jenis, kriteria, dan syarat-syarat tertentu.

Game yang sesuai untuk sarana pembelajaran tersebut adalah jenis *Game* edukasi. *Game* jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, baik untuk belajar mengenal warna bagi balita, mengenal huruf dan angka, belajar musik, belajar matematika, belajar bahasa asing, maupun tingkat kemampuan yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. *Developer* yang merancang *game* edukasi tersebut harus memperhitungkan berbagai hal agar fungsi *game* benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan, dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya.

Penelitian ini dilakukan di salah satu SMP yang terletak di Kabupaten Kulon Progo yaitu SMP Negeri 2 Pengasih. Alasan pemilihan tempat penelitian tersebut salah satunya adalah karena masih minimnya media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran yang

dilaksanakan bersifat *teacher centered learning* (pembelajaran yang berpusat pada guru). Dengan alasan tersebut, maka dalam pembuatan media pembelajaran, tingkat kesulitan dan penyajian materi disesuaikan dengan target pemain, namun dengan tetap mempertahankan nilai edukasi yang menjadi inti *game* tersebut.

Game yang diberi judul "Teori Musik itu Asyik" ini adalah *game* yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran materi tentang elemen musik di SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo. Materi tersebut dikemas sedemikian rupa sehingga memenuhi syarat-syarat sebagai *game* edukasi. *Game* ini lebih mengutamakan kegiatan untuk berlatih berpikir cepat dalam mengerjakan sebuah soal, karena dalam *game* ini juga terdapat berbagai macam tantangan-tantangan yang harus dilewati. Selain tantangan, *game* ini juga menampilkan gambar, warna, dan suara secara bersamaan, disertai dengan animasi-animasi serta memberikan penguatan pada jawaban yang benar dan balikan pada jawaban yang salah, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan dan proses pembelajaran dapat berlangsung interaktif.

Peningkatan dan pemahaman siswa ini ditunjukkan dengan adanya perubahan skor *game* dari berbagai tantangan-tantangan soal yang dimainkan oleh siswa melalui *game* tersebut. Skor yang dimaksud adalah skor *game* yang terdapat dalam arena *game* musik yang diujicobakan. Kegiatan tersebut dilakukan pada saat uji coba produk, yakni siswa diminta untuk bergantian memainkan *game* yang telah disediakan dan berkompetisi dengan teman yang lain dalam mengumpulkan skor dalam *game* tersebut. Pada saat awal permainan, para siswa masih merasa bingung dan kesulitan dalam memecahkan tantangan-tantangan

dalam *game*, karena terdapat *timing* (waktu) yang ditentukan untuk pengerjaan soal dan terdapat berbagai tantangan. Namun setelah beberapa kali mencoba, siswa-siswa tersebut mulai dapat mengikuti dan akhirnya dapat mengerjakan serta memecahkan tantangan-tantangan yang terdapat pada *game* tersebut.

Pada *game* tersebut juga terdapat umpan balik, sehingga siswa dapat faham tentang jawaban-jawaban soal yang dimaksud. Setelah beberapa kali bermain dan berlatih, skor yang didapat pun semakin meningkat, serta dapat masuk ke *level* yang lebih tinggi. Siswa-siswa tersebut secara langsung juga telah belajar melalui bermain, dan penyampaian materi elemen musik menjadi bermakna karena siswa belajar langsung melalui praktik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan terhadap hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran elemen musik untuk siswa kelas VII SMP Negeri 2 Pengasih adalah dalam bentuk *game*. Adapun jenis *game* tersebut adalah *game* edukasi yang di dalamnya terdapat kriteria sebagai berikut.

- a. Penyampaian materi disajikan dengan cara yang menarik, yaitu dengan model *game* yang bersifat interaktif, sehingga siswa tidak bosan dalam mempelajari materi serta dapat berlatih mengerjakan soal-soal yang telah disediakan dengan tantangan-tantangan tertentu.
- b. Menampilkan contoh berupa gambar dan suara secara bersamaan, sehingga mempermudah pemahaman siswa.
- c. Memberikan penguatan pada jawaban yang benar dan balikan pada jawaban yang salah.
- d. Setiap materi disajikan dengan tantangan-tantangan tertentu, sehingga akan melatih siswa untuk dapat berfikir cepat dalam memecahkan masalah.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala dan keterbatasan penelitian yang dijumpai di lapangan, yaitu sebagai berikut.

1. Keterbatasan dalam penggunaan laboratorium komputer di SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo, karena laboratorium tersebut digunakan untuk keperluan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yaitu salah satu pelajaran yang mengharuskan menggunakan laboratorium komputer. Untuk menyikapi hal tersebut, peneliti membawa beberapa *laptop* sendiri untuk digunakan dalam uji coba produk media pembelajaran elemen musik.
2. Keterbatasan fasilitas komputer dalam kegiatan uji coba produk, menyebabkan penggunaan satu *laptop* untuk 2 siswa yang dioperasikan secara bergantian untuk memainkan materi dalam *game*. Hal tersebut mengakibatkan banyak siswa harus menunggu untuk mencoba memainkan *game* tersebut.
3. Kegiatan penelitian bertepatan dengan penyelenggaraan ujian semester, sehingga peneliti harus menggunakan waktu di luar jadwal ujian tersebut. Dampaknya adalah membuat siswa-siswi kelas VII harus bergantian hadir untuk mengikuti kegiatan uji coba media pembelajaran.

C. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disampaikan beberapa saran yaitu guru dapat menggunakan produk media

pembelajaran berupa *game* yang telah dihasilkan dengan memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer di SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo untuk menunjang pembelajaran seni musik, khususnya dalam penyampaian materi elemen musik. Saran berikutnya, diharapkan guru dapat memperbanyak (*mengcopy*) media pembelajaran tersebut dalam bentuk *CD* dan membagikan kepada siswa kelas VII yang mengikuti mata pelajaran seni musik, agar siswa dapat berlatih sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah menghasilkan produk media pembelajaran dalam bentuk *game*, maka dapat disampaikan beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut kepada peneliti yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama, yaitu sebagai berikut.

- a. Perlunya pengembangan produk media di waktu mendatang, baik dalam segi tampilan seperti animasi, tantangan dalam *game*, *background* dan konsep yang lebih baik lagi dalam menyusun ide materi permainan dalam sebuah *game*.
- b. Dengan adanya *software-software* pendukung dalam pembuatan media, diharapkan pada penelitian yang akan datang dalam pembuatan media jauh lebih baik dan sesuai dengan tingkatan umur siswa yang akan diteliti, lokasi penelitian yang berbeda, serta disesuaikan dengan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1997, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Anjani, B.S. 2010. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Harmoni untuk Siswa SMP". *Skripsi*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. *Education Research: an introduction* (4th ed). New York : Long man Inc.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djojonegoro, W. 2009. *Strategi Pengembangan Kompetensi Guru*. Diakses tanggal 15 Agustus 2011 dari http://118.98.213.19/klubguru-jogja/seminar_14juni2009/03_guru-pedagogik-pendek-yogya-14juni.ppt
- Ismail, Andang. 2006. *Education Game*, Yogyakarta: Pilar Media Yogyakarta.
- Latuheru, J.D. 1988. *Media Pembelajaran Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti P2 LPTK.
- Monks, F.J. 1994. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muliawan, J.U. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif&Kreatif untuk Anak Anda*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nasution, 1986. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Pradana, H.Y. (tanpa tahun). *Game Pembelajaran Musikal untuk Anak-Anak. Jurnal*. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Pembangunan Nasional Yogyakarta.
- Rianto, Yatim, 2009. *Pradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Riva'i, Ahmad dan Sudjana, Nana. 2002. *Media Pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sadiman, A.S, dkk. 2008, *Media Pendidikan, Pengertian dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.

- Sukmadinata, N.S., 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, Dadang. 2009. *Pengenalan Media Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 11 Agustus 2011 dari http://www.tkplb.org/documents/etraining-media%20pembelajaran/2.Pengenalan_Media_pembelajaran.pdf.
- Surjono, H.D (1995). *Pengembangan computer assisted instruction (CAI) untuk pembelajaran elektronika [versi elektronik]*. Jurnal kependidikan. No.2 (XXV) : 95-106.
- _____. (1999). *Pengembangan program CAI dengan strategi remediasi kesalahan [versi elektronik]*. Jurnal kependidikan. I (XXIX): 45-58.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Wibawanto, W. 2005. *Membuat Game dengan Macromedia FLASH*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

LAMPIRAN

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA
dan OBSERVASI

A. Pedoman Observasi di SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo.

1. Fasilitas komputer yang tersedia di Sekolah
 - a. Apakah ada laboratorium komputer?
 - b. Berapa jumlah laboratorium komputer?
 - c. Berapa jumlah komputer yang tersedia?
2. Jumlah Murid
 - a. Berapa jumlah total murid per kelas yang mengikuti pelajaran seni musik?
 - b. Berapa jumlah total murid kelas VII yang mengikuti pelajaran seni musik?
3. Pembelajaran Berbasis Multimedia
 - a. Apakah siswa khususnya kelas VII sudah familiar dengan teknologi khususnya komputer?
 - b. Apakah siswa kelas VII sudah bisa mengoperasikan komputer?
 - c. Apakah guru khususnya guru seni musik sudah familiar dengan teknologi?
 - d. Apakah guru seni musik sudah bisa mengoperasikan komputer?
 - e. Apakah sekolah sudah menggunakan pembelajaran berbasis multimedia?
 - f. Apakah dalam pembelajaran seni musik, guru menggunakan media?
 - g. Apakah fasilitas komputer sudah digunakan dalam menunjang pembelajaran seni musik?

B. Pedoman Wawancara untuk Guru dan Siswa kelas VII SMP N 2 Pengasih

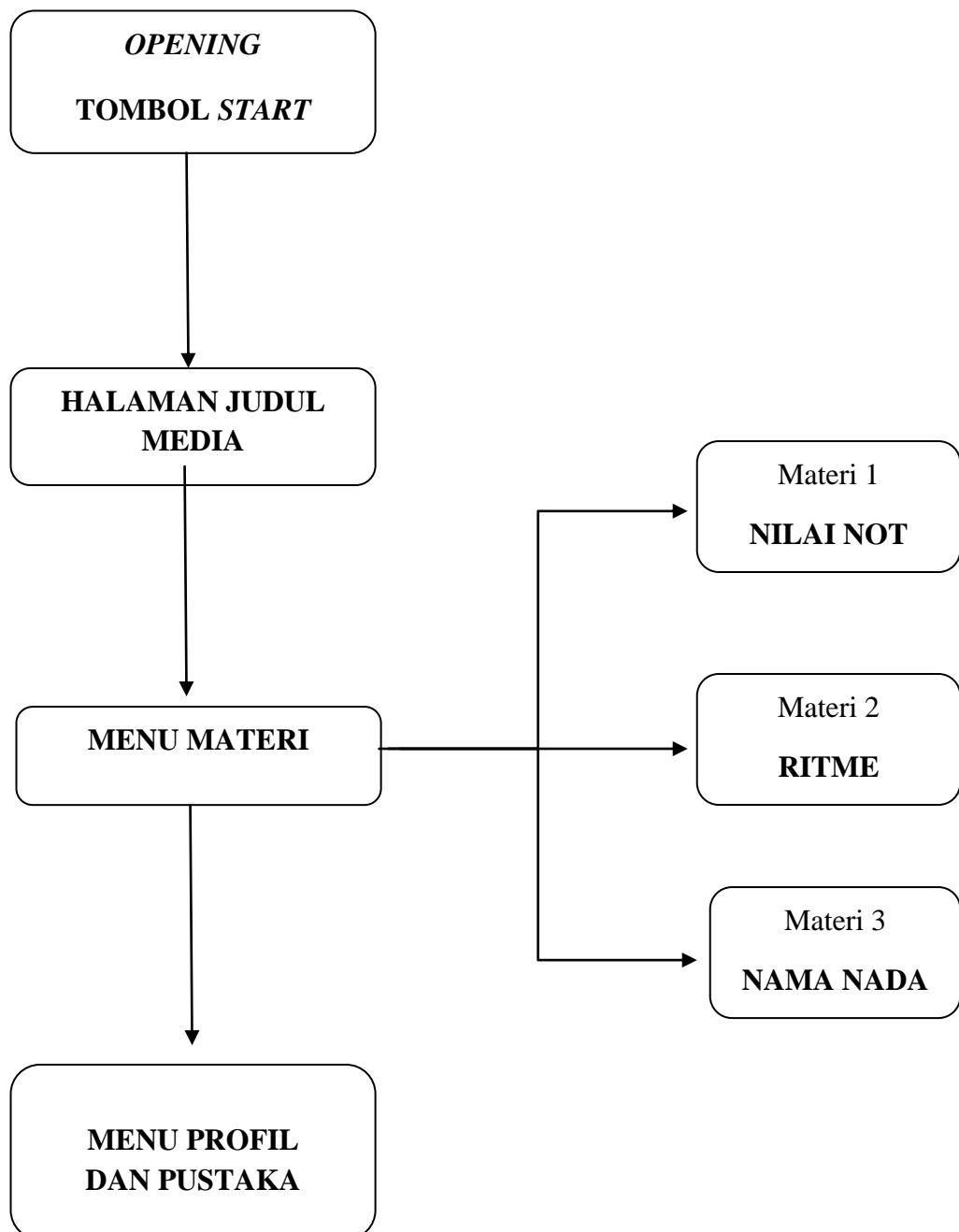
- a. Bagaimanakah pelaksanaan proses pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Pengasih?
- b. Apakah guru mengalami kendala dalam proses pembelajaran seni musik khususnya kelas VII?
- c. Apakah siswa mengalami kendala dalam proses pembelajaran seni musik khususnya dalam mempelajari tentang teori musik?
- d. Apakah guru seni musik mengalami kendala dalam penggunaan metode dan media?
- e. Apakah dalam proses pembelajaran seni musik guru sudah menggunakan media pembelajaran?
- f. Apakah perlu adanya variasi sumber belajar?
- g. Apakah penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas komputer sudah pernah diterapkan? Khususnya dalam mata pelajaran seni musik?
- h. Menurut anda (guru dan siswa), apakah penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer perlu diterapkan dalam pelajaran seni musik? Jika iya mengapa?
- i. Fasilitas laboratorium komputer di sekolah ini dapat digunakan pada jam berapa saja?
- j. Menurut anda (guru dan siswa), apakah media pembelajaran berupa permainan dengan memanfaatkan fasilitas komputer layak dikembangkan? Mengapa?
- k. Menurut anda (guru dan siswa), apakah materi tentang teori musik dasar perlu dan cocok dikemas dalam bentuk *game*? Mengapa?
- l. Menurut anda (guru dan siswa), apakah media pembelajaran berupa *game* dengan memanfaatkan fasilitas komputer dapat membantu mempermudah dalam menangkap dan menyampaikan materi tentang teori musik? Mengapa?
- m. Apakah media pembelajaran ini dapat menambah semangat siswa belajar tentang teori musik?

Lampiran 2

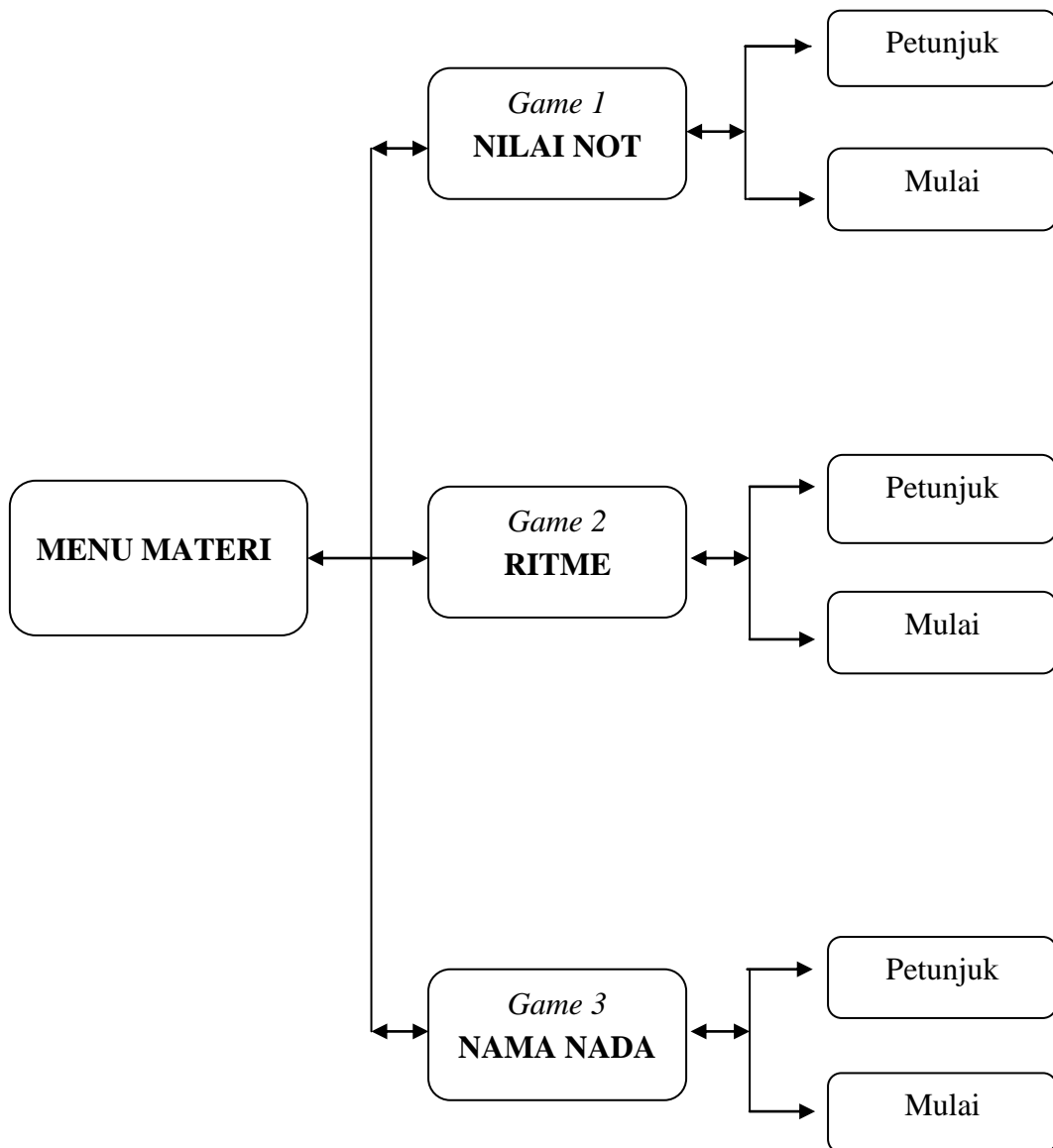
FLOWCHART PENGEMBANGAN

FLOWCHART

MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN MUSIK BAGI SISWA SMP



FLOWCHART MATERI ELEMEN MUSIK



Lampiran 3

STORYBOARD PENGEMBANGAN

STORYBOARD

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN MUSIK

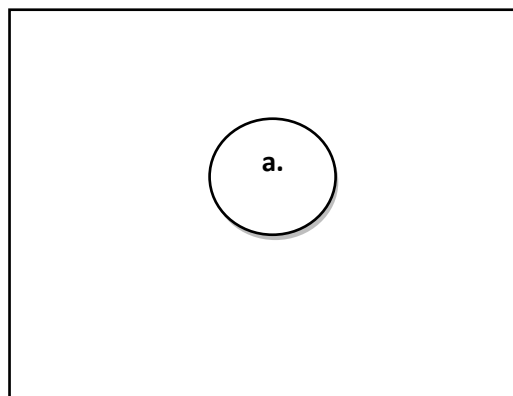
UNTUK SISWA SMP

1. Tampilan Awal (*Opening*)

Pada tampilan awal ini terdapat 3 halaman, yaitu halaman tombol *start*, halaman *loading*, dan halaman judul media.

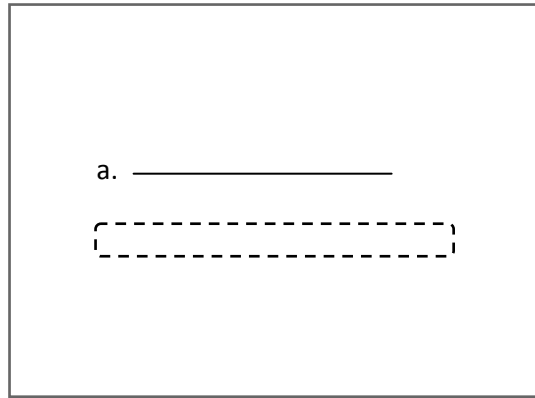
Halaman tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Halaman *Start*



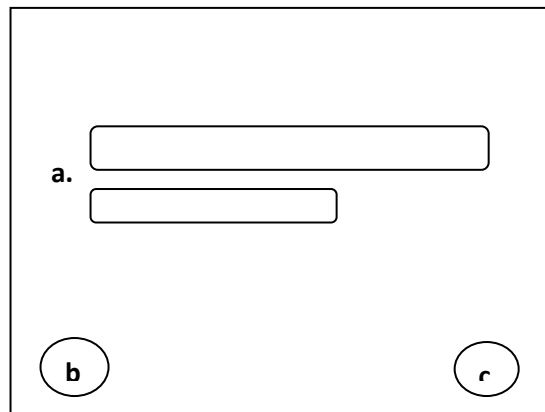
- Keterangan :
 - a. Tombol *start*
Tombol ini berfungsi untuk membuka program.
- Penjelasan/Efek :
Tombol *start* berwarna merah dan dapat berganti warna hijau ketika kursor diarahkan ke tombol tersebut.
Terdapat efek suara.

2). Halaman *Loading*



- Keterangan :
 - a. Animasi *loading*
- Penjelasan/efek :
Terdapat efek suara

3). Halaman Judul Media



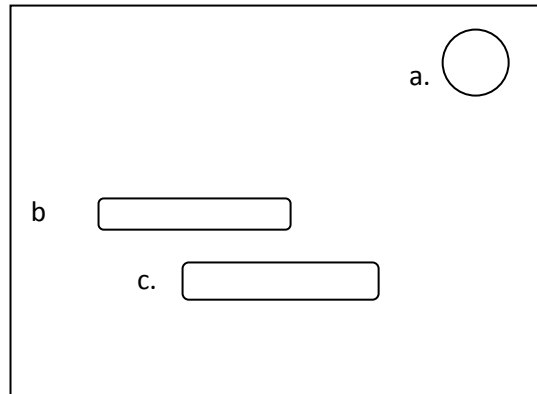
- Keterangan :
 - a. Tulisan judul media
 - b. Tombol *back*
 - c. Tombol *next*

- Penjelasan/efek :
 Judul media adalah “Teori Musik itu Asyik”
 Tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman *start*
 Tombol *next* berfungsi untuk masuk ke halaman menu materi
 Terdapat animasi tulisan, dan terdapat efek suara

2. Halaman Menu Materi (HOME)

- Keterangan:
 - Judul “Menu Materi”
 - Materi 1, Nilai Not
 - Materi 2, Ritme
 - Materi 3, Nama Nada
 - Tombol *back* untuk kembali ke halaman judul media
 - Tombol *Next*, untuk menuju ke halaman menu profil dan pustaka
- Penjelasan/efek :
 Tombol *back* berfungsi untuk kembali ke halaman judul media
 Tombol *next*, untuk menuju ke halaman menu profil dan pustaka
 Terdapat animasi sesuai dengan tema masing-masing materi.
 Warna tulisan materi 1, 2, dan 3 dapat berubah warna dari warna kuning ke warna merah ketika kursor diarahkan.
 Terdapat efek suara

3. Halaman menu Profil dan Pustaka

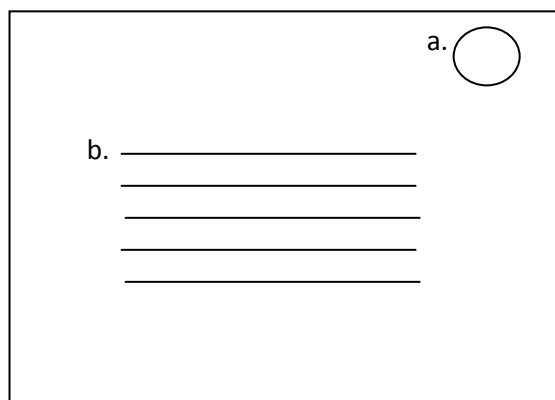


- Keterangan :
 - a. Tombol *home*
 - b. Menu Profil
 - c. Menu Pustaka

- Penjelasan/efek :

Warna tulisan menu profil dan menu pustaka dapat berubah warna dari warna putih ke warna kuning ketika kursor diarahkan.

1). Halaman Profil



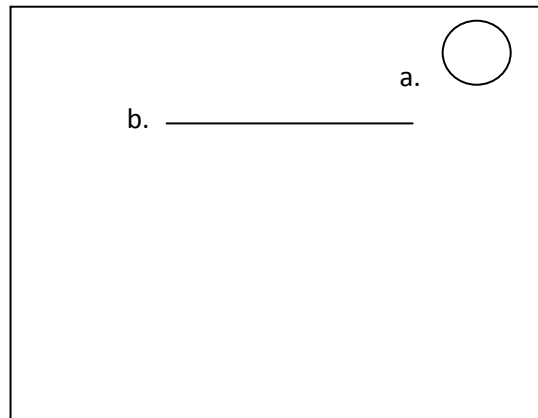
- Keterangan :
 - a. Tombol *home*
 - b. Profil Pengembang

- Penjelasan/efek :

Pada halaman profil ini terdapat penjelasan tentang profil pengembang, dosen pembimbing, dosen ahli, dan *programmer*.

Tombol *home* berfungsi untuk kembali ke menu “profil dan pengembang” dan setelah kembali ke menu “profil dan pengembang”, tombol *home* berfungsi untuk kembali ke Menu Materi.

2). Halaman Pustaka



- Keterangan :
 - a. Tombol *Home*
 - b. Penjelasan referensi lagu yang digunakan
- Penjelasan/efek :

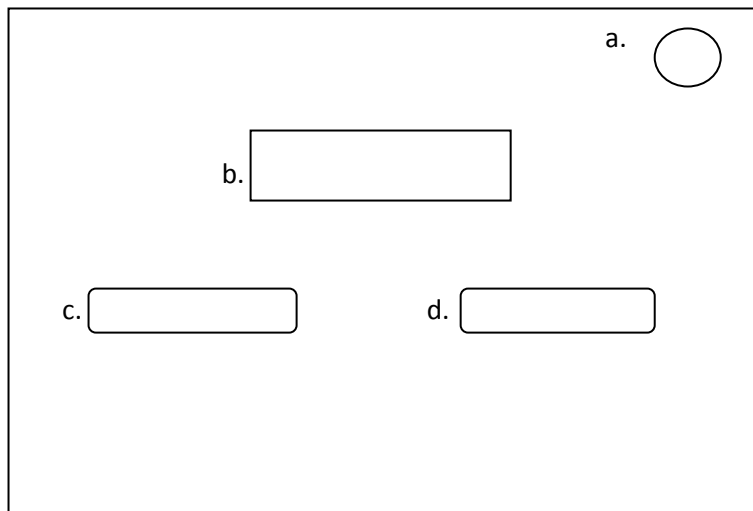
Pada halaman ini memuat tentang referensi-referensi yang digunakan dalam pengembangan media.

STORYBOARD MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN MUSIK

1. MATERI *GAME 1* : NILAI NOT

Pada menu *Game 1* ini, terdapat tombol PETUNJUK dan tombol MULAI
Untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan sebagai berikut

1). Halaman menu *Game 1* “NILAI NOT”



- Keterangan Gambar :

- a. Tombol *HOME*
- b. Judul materi *game 1* “NILAI NOT”
- c. Tombol PETUNJUK
- d. Tombol MULAI

- Penjelasan/efek :

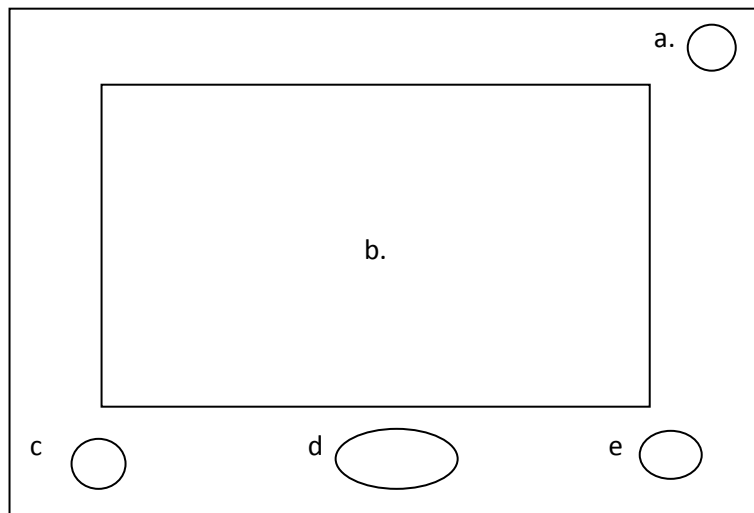
Terdapat *Backsound*

Terdapat animasi

Tombol *HOME* untuk kembali ke MENU MATERI

2). Halaman Petunjuk *Game 1*

a) Halaman petunjuk I



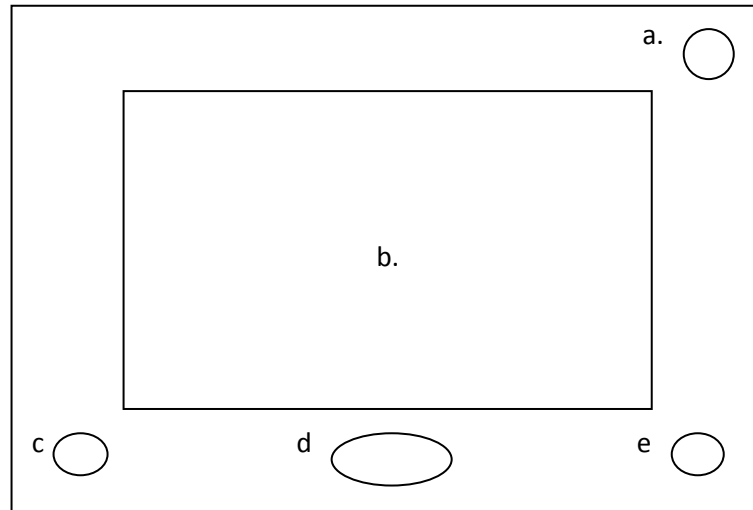
- Keterangan Gambar :

- a.* Tombol *Home*
- b.* Petunjuk Permainan
- c.* Tombol *Back*
- d.* Tombol Menu
- e.* Tombol *Next*

- Penjelasan/efek :

Tombol *home* berfungsi untuk kembali pada halaman menu materi.
Tombol *back* berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game 1*.
Tombol menu berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game1*.
Tombol *next* berfungsi untuk menuju pada halaman materi selanjutnya.
Pada halaman menu petunjuk game 1 terdapat *background*

b). Halaman Petunjuk II



Keterangan Gambar :

- a. Tombol *Home*
- b. Petunjuk Permainan
- c. Tombol *Back*
- d. Tombol Menu
- e. Tombol *Next*

Penjelasan/efek :

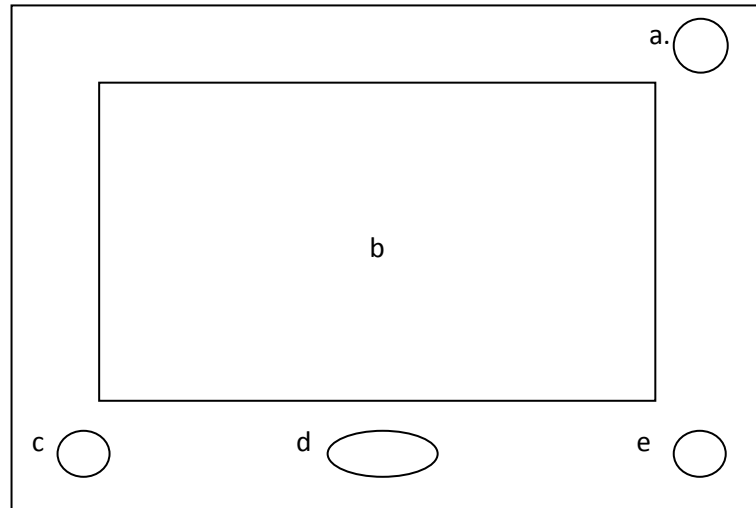
Tombol *home* berfungsi untuk kembali pada halaman menu materi.
Tombol *back* berfungsi untuk kembali pada halaman materi sebelumnya.

Tombol menu berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game* 1.

Tombol *next* berfungsi untuk menuju pada halaman materi selanjutnya.

Pada halaman menu petunjuk *game* 1 terdapat *background*

c). Halaman petunjuk III



- Keterangan Gambar :

- a. Tombol *Home*
- b. Petunjuk Permainan
- c. Tombol *Back*
- d. Tombol menu
- e. Tombol *Next*

- Penjelasan/efek :

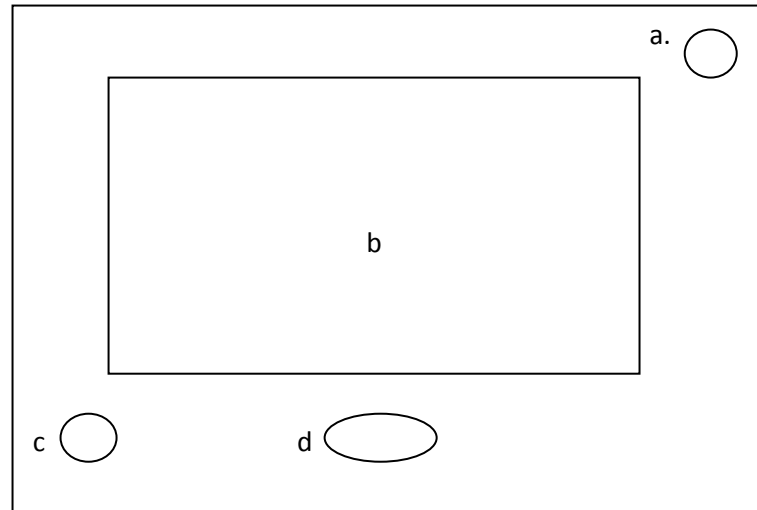
Tombol *home* berfungsi untuk kembali pada halaman menu materi.
Tombol *back* berfungsi untuk kembali pada halaman materi sebelumnya.

Tombol menu berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game* 1.

Tombol *next* berfungsi untuk menuju pada halaman materi selanjutnya.

Pada halaman menu petunjuk *game* 1 terdapat *background*

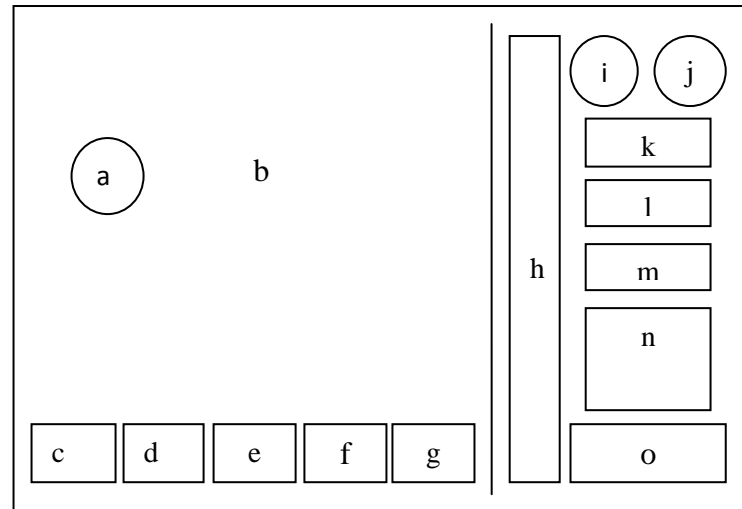
d). Halaman petunjuk IV



- Keterangan Gambar :
 - a. Tombol *Home*
 - b. Petunjuk Permainan
 - c. Tombol *Back*
 - d. Tombol Menu
- Penjelasan/efek :

Tombol *home* berfungsi untuk kembali pada halaman menu materi.
Tombol *back* berfungsi untuk kembali pada halaman materi sebelumnya.
Tombol menu berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game* 1.
Pada halaman menu petunjuk *game* 1 terdapat *background*

3). Halaman *Game 1* “NILAI NOT”



- Keterangan Gambar :
 - a. Not
 - b. Area untuk perpindahan Not
 - c. Keranjang “*Whole Note*”
 - d. Keranjang “*Half Note*”
 - e. Keranjang “*Quarter Note*”
 - f. Keranjang “*Eighth Note*”
 - g. Keranjang “*Sixteenth Note*”
 - h. Penanda waktu dengan bentuk dinamit
 - i. Tombol *Replay*
 - j. Tombol *Close*
 - k. Penanda *Level*
 - l. Penanda Skor
 - m. Penanda target Skor
 - n. Penanda Not berikutnya
 - o. Penanda Nyawa
- Penjelasan/efek :

Cara permainan pada *game 1* ini adalah memasukkan not yang jatuh ke dalam keranjang yang sudah tersedia sesuai dengan nama dan nilai notnya.

Terdapat lima keranjang yang masing-masing sudah diberikan nama not.

Penanda waktu ditandai dengan animasi dinamis.

Terdapat *background* dengan judul *The Entertainer*.

Tombol close berfungsi untuk keluar dari permainan dan masuk ke halaman menu

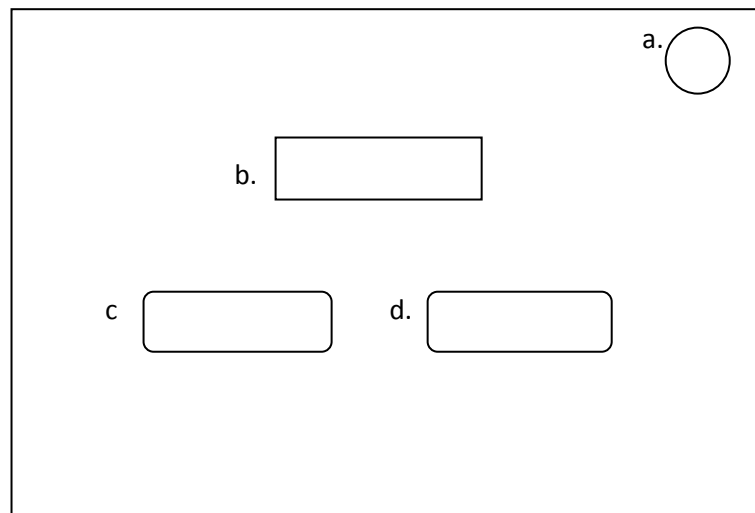
game 1.

2. MATERI GAME 2 : RITME

Pada menu *Game 2* ini, terdapat tombol PETUNJUK dan tombol MULAI.

Untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan sebagai berikut

1) Halaman menu *Game 2*



- Keterangan Gambar :

- a. Tombol *Home*
- b. Judul *Game 2*
- c. Tombol Petunjuk
- d. Tombol Mulai

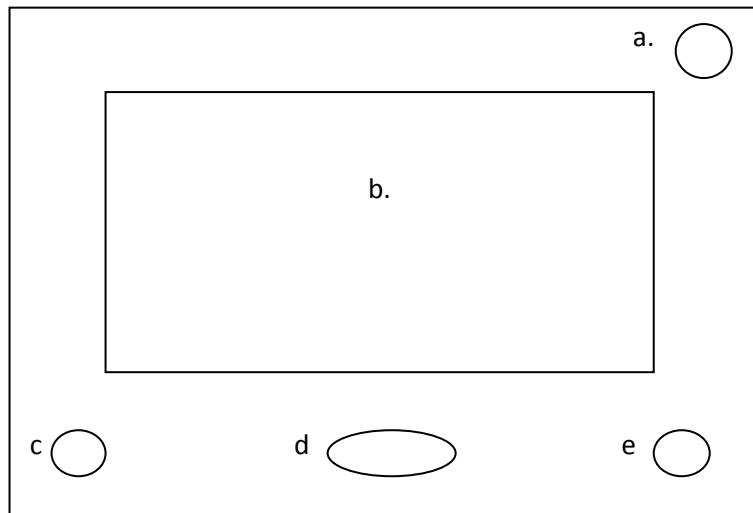
- Penjelasan/efek :

Terdapat *Background*

Terdapat animasi Tombol *HOME* untuk kembali ke MENU MATERI

2) Halaman petunjuk *Game 2*

a). Halaman petunjuk I



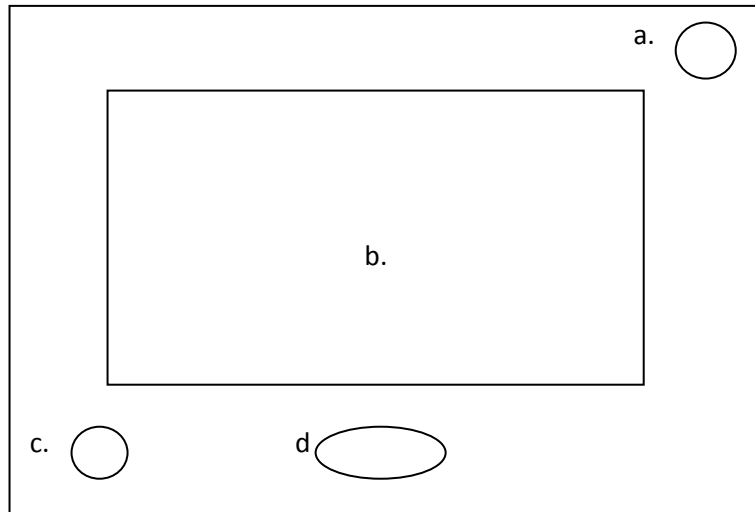
- Keterangan gambar :

- a. Tombol *Home*
- b. Petunjuk permainan
- c. Tombol *back*
- d. Tombol *Home*
- e. Tombol *Next*

- Penjelasan :

Tombol *home* berfungsi untuk kembali pada halaman menu materi.
Tombol *back* berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game 1*.
Tombol menu berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game 1*.
Tombol *next* berfungsi untuk menuju pada halaman petunjuk selanjutnya.
Pada halaman menu petunjuk game 1 terdapat *background*

b). Halaman petunjuk II



- Keterangan gambar :
 - a. Tombol *Home*
 - b. Petunjuk Permainan
 - c. Tombol *Back*
 - d. Tombol Menu

- Penjelasan :

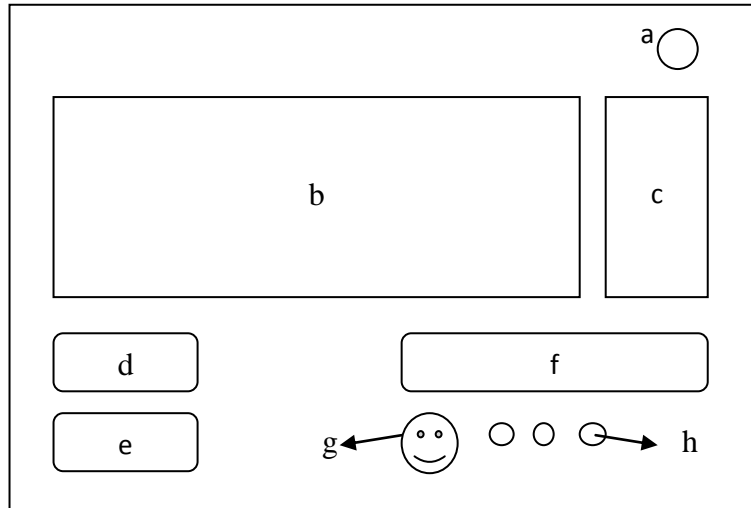
Tombol *home* berfungsi untuk kembali pada halaman menu materi.

Tombol *back* berfungsi untuk kembali pada halaman petunjuk sebelumnya.

Tombol menu berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game* 1.

Pada halaman menu petunjuk *game* 1 terdapat *background*

3) Halaman *Game 2* RITME



- Keterangan gambar :
 - a. Tombol *Close*
 - b. Tempat untuk mengerjakan soal
 - c. Pilihan Not
 - d. Tombol “Dengarkan Soal”
 - e. Tombol “Cek Jawaban”
 - f. Penanda Pergerakan Level
 - g. Animasi kesempatan
 - h. Penanda Kesempatan

- Penjelasan/efek :

Pada *game 2* ini, terdapat tempat untuk menuliskan susunan ritme sesuai dengan soal yang telah diperdengarkan. Untuk mendengarkan soal, klik pada tombol “Dengarkan Soal”, kemudian not dapat disusun dengan menggunakan cara *drag and drop*, yaitu klik pada pilihan not yang telah tersedia, geser not dan letakkan pada tempat pengerjaan soal. Kesempatan untuk menjawab soal adalah sebanyak tiga kali.

Tombol “Cek Jawaban” berfungsi untuk mengetahui apakah not yang telah disusun itu benar sesuai dengan perintah soal. Jika tiga kali berturut-turut salah dalam menjawab, akan ditampilkan jawaban yang benar.

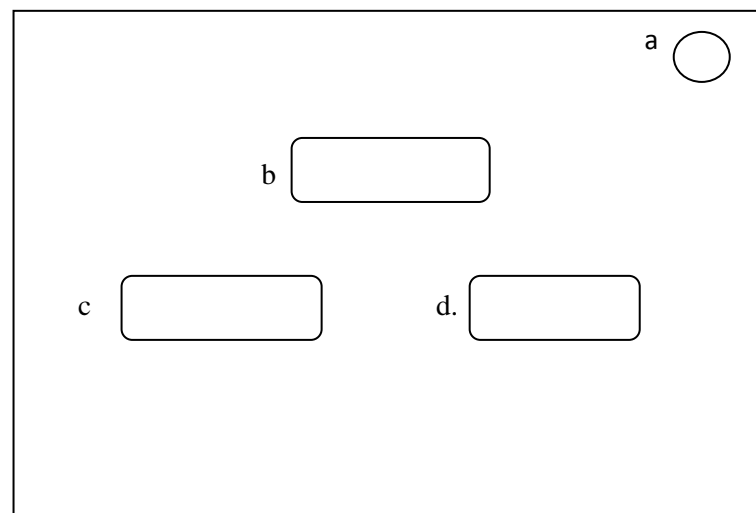
Level dalam permainan ini adalah tiga level permainan, dan satu level berisi dua soal ritme.

Tombol *Close* berfungsi untuk keluar dari permainan dan menuju ke halaman menu *game 2*.

3. MATERI GAME 3 : NAMA NADA

Pada menu *Game 3* ini, terdapat tombol PETUNJUK dan tombol MULAI. Untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan sebagai berikut

1) Halaman menu game 3



- Keterangan gambar :
 - a. Tombol *Home*
 - b. Judul *Game 3* “Nama Nada”
 - c. Tombol Petunjuk
 - d. Tombol Mulai

- Penjelasan/efek :

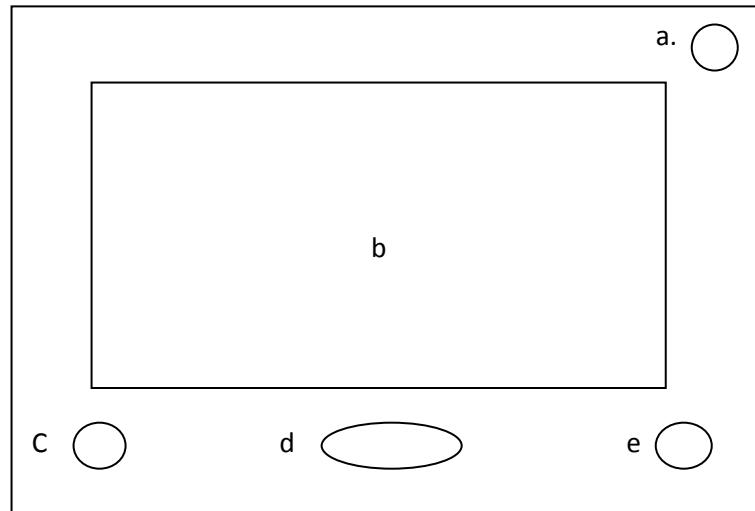
Terdapat *Backsound*

Terdapat animasi

Tombol *HOME* untuk kembali ke MENU MATERI

2). Halaman Petunjuk *Game 3*

a). Halaman petunjuk I



- Keterangan gambar :
 - a. Tombol *Home*
 - b. Petunjuk permainan
 - c. Tombol *Back*
 - d. Tombol Menu
 - e. Tombol *Next*

- Penjelasan/efek :

Tombol *home* berfungsi untuk kembali pada halaman menu materi.

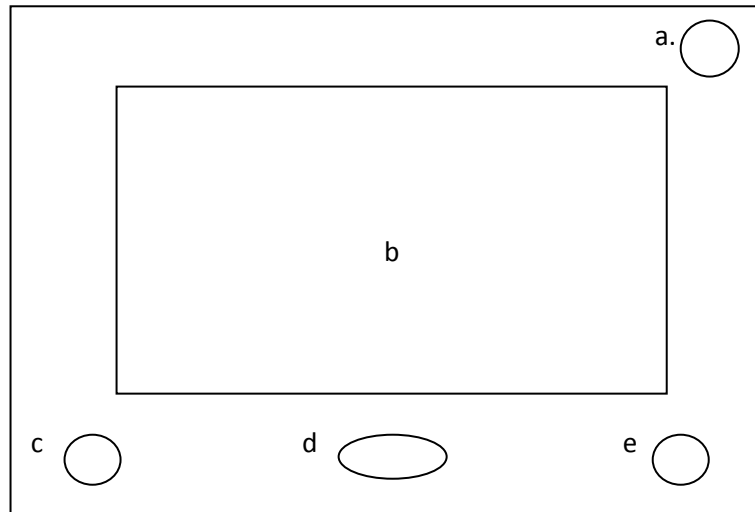
Tombol *back* berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game 1*.

Tombol menu berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game 1*.

Tombol next berfungsi untuk menuju pada halaman petunjuk selanjutnya.

Pada halaman menu petunjuk *game 1* terdapat *background*

b). Halaman petunjuk II



- Keterangan gambar :
 - a. Tombol *Home*
 - b. Petunjuk Permainan
 - c. Tombol *Back*
 - d. Tombol Menu
 - e. Tombol *Next*

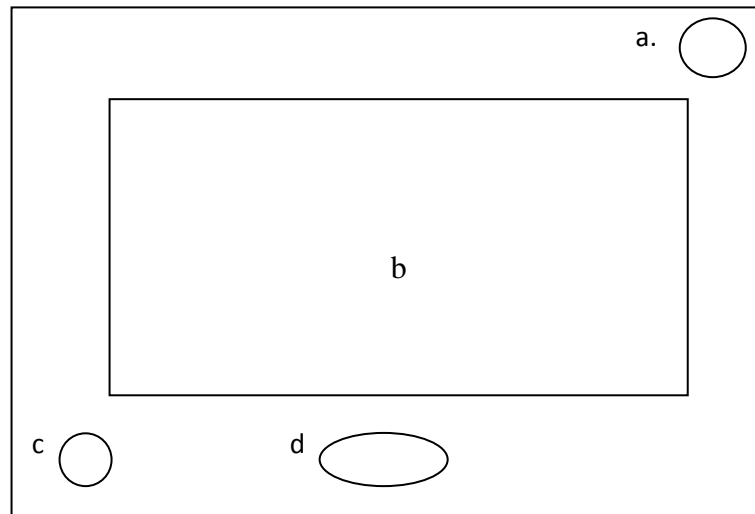
- Penjelasan/efek :

Tombol *home* berfungsi untuk kembali pada halaman menu materi.
Tombol *back* berfungsi untuk kembali pada halaman menu petunjuk sebelumnya.

Tombol menu berfungsi untuk kembali pada halaman menu *game* 1.
Tombol *next* berfungsi untuk menuju pada halaman petunjuk selanjutnya.

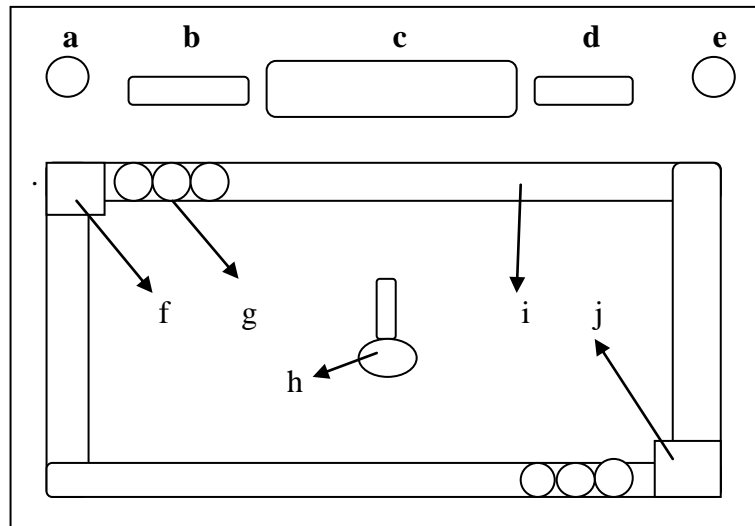
Pada halaman menu petunjuk *game* 1 terdapat *background*

c). Halaman petunjuk III



- Keterangan gambar :
 - a. Tombol *Home*
 - b. Petunjuk Permainan
 - c. Tombol *Back*
 - d. Tombol Menu
- Penjelasan/efek :
 - Tombol *home* berfungsi untuk kembali pada halaman menu materi.
 - Tombol *back* berfungsi untuk kembali pada halaman menu petunjuk sebelumnya.
 - Tombol menu berfungsi untuk kembali pada halaman menu game 1.
 - Pada halaman menu petunjuk *game 1* terdapat *background*

3). Halaman *game 3* Nama nada



- Keterangan Gambar :

- a. Tombol *Replay*
- b. PenandaNyawa
- c. Penanda Soal
- d. Penanda Skor
- e. Tombol *Close*
- f. Penanda *Level*
- g. Bola-Bola Nada
- h. Meriam
- i. Lintasan bola-bola nada
- j. Penanda Waktu

- Penjelasan/efek :

Permainan ini adalah permainan menebak nada secara acak sesuai dengan soal yang telah ditentukan.

Pada lintasan akan terdapat pilihan bola-bola dengan nama nada yang berbeda-beda, dan cara permainannya dengan cara menembak bola-bola nada dengan menggunakan meriam sesuai dengan soal yang tersedia.

Level dalam permainan ini sebanyak dua level, level 1 adalah menebak nada natural, dan level 2 menebak nada yang telah diberikan tanda alterasi.

Tombol *close* berfungsi untuk keluar dari permainan *game 3* dan masuk ke halaman menu *game 3*.

Terdapat backsound dengan judul Yankee Doodle Dandy.

Lampiran 4

DATA UJI VALIDASI AHLI

Yogyakarta, 14 Juni 2012

Hal : Permohonan Menjadi Ahli Media

Kepada Yth.
Bapak R.Kuncoro W.D, M.Sn.
Dosen Jurusan Seni Rupa FBS UNY
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Elemen musik bsgi Siswa SMP” dan menghasilkan produk berupa *game* musik, maka dengan ini saya,

Nama	: Pramudhita Febri Artanti
NIM	: 06208244002
Jurusan	: Pendidikan Seni Musik

mohon kepada Bapak kiranya berkenan menjadi ahli media guna memvalidasi produk yang saya kembangkan.

Adapun indikator penilaian untuk divalidasi serta lembar komentar, saran dan masukan terlampir.

Atas kesediaan Bapak menjadi ahli media guna memvalidasi produk saya, diucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Pramudhita Febri Artanti

Lembar Evaluasi

“Pengembangan Media Pembelajaran Elemen musik bsgi Siswa SMP”

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Elemen musik
Sasaran Program : SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo Kelas VII
Ahli Media : R.Kuncoro W.D, M.Sn.

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang akan dipertunjukkan kepada Bapak. Pendapat, kritik, penilaian, komentar dan saran dari Bapak sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (√) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran dan kesimpulan. Tingkatan penilaian dapat diartikan sebagai berikut:

- 4 : Sangat Baik**
- 3 : Baik**
- 2 : Tidak Baik**
- 1 : Sangat Tidak Baik**

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Bapak untuk penilaian aspek media :

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kualitas Grafis	• Proporsional tata letak teks dan gambar.		✓		
		• Kesesuaian <i>background</i>	✓			
		• Kesesuaian jenis huruf		✓		
		• Kesesuaian proporsi warna		✓		
2.	Kualitas Suara	• Kejelasan dan kesesuaian musik atau <i>backsound</i> dan <i>sound efect</i>		✓		
3.	Kualitas animasi	• Kemenarikan sajian animasi	✓			
		• Kesesuaian animasi dengan materi				
4.	Kualitas navigasi	• Kemenarikan bentuk tombol	✓			
		• Konsistensi tampilan tombol	✓			
		• Kemudahan penggunaan tombol	✓			
5.	Kualitas kemasan	• Kemenarikan desain cover		✓		
		• Kelengkapan informasi pada cover	✓			
6.	Kemudahan pengoperasian program	• Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan program	✓			
7.	Format	• Format halaman	✓			
8.	Efisiensi program	• Kemudahan dalam menjalankan program	✓			
		• Kemudahan dalam memilih menu	✓			
		• Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	✓			
		• Kemudahan berinteraksi dengan program	✓			

		• Kemudahan keluar dari program.	✓			
9.	Fungsi navigasi	• Kecepatan fungsi tombol	✓			
		• Ketepatan reaksi fungsi tombol	✓			
10.	Kualitas fisik	• Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi		✓		
		• Kekuatan dan keawetan program.		✓		
11.	Kemanfaatan	• Mempermudah KBM	✓			
		• Mempermudah guru dan siswa dalam mempelajari materi teori musik.	✓			

A. KOMENTAR

- Desain interaktif multimedia pembelajaran teori musik ini sudah cukup baik dan memadai, kemasannya menarik materi cukup signifikan memberi rangsangan siswa untuk belajar tentang musik.

B. SARAN DAN MASUKAN

- Lebih dikembangkan lagi ilustrasi dan bentuk permainannya, bisa dikembangkan untuk 1, 2 x pemakaian media ini siswa jadi bosan, hal ini bisa diatasi dgn animasi yg memberikan efek psikologis kpd siswa yg berupa "hadiah" atau pujian.

C. KESIMPULAN

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

1. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji coba lapangan dengan revisi
3. Tidak layak

Yogyakarta, ²⁸ Juni 2012

Ahli Media


Dr. R. Kurniawan, M.Si.

Yogyakarta, 14 Juni 2012

Hal : Permohonan Menjadi Ahli Materi

Kepada Yth.
Ibu Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd.
Dosen Jurusan Seni Musik FBS UNY
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Elemen musik bagi Siswa SMP” dan menghasilkan produk berupa *game* musik, maka dengan ini saya,

Nama	: Pramudhita Febri Artanti
NIM	: 06208244002
Jurusan	: Pendidikan Seni Musik

mohon kepada Ibu kiranya berkenan menjadi ahli materi guna memvalidasi produk yang saya kembangkan.

Adapun indikator penilaian untuk divalidasi serta lembar komentar, saran dan masukan terlampir.

Atas kesediaan Ibu menjadi ahli materi guna memvalidasi produk saya, diucapkan terima kasih.

Hormat saya,

Pramudhita Febri Artanti

Lembar Evaluasi

“Pengembangan Media Pembelajaran Elemen musik bagi Siswa SMP”

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Elemen musik
Sasaran Program : SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo kelas VII
Ahli Materi : Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd.

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Ibu tentang pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *game* musik yang akan dipertunjukkan kepada Ibu. Pendapat, kritik, penilaian, komentar dan saran dari Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran dan kesimpulan. Tingkatan penilaian dapat diartikan sebagai berikut:

- 4 : Sangat Baik**
- 3 : Baik**
- 2 : Tidak Baik**
- 1 : Sangat Tidak Baik**

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Ibu
untuk penilaian aspek Materi :

No	ASPEK YANG DINILAI	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran.	✓			
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan silabus		✓		
4.	Kejelasan isi materi		✓		
5.	Keruntutan penyajian materi		✓		
6.	Kedalaman isi materi		✓		
7.	Kesesuaian materi dengan petunjuk <i>game</i>	✓			
8.	Kebenaran penyajian materi	✓			
9.	Kesesuaian soal-soal latihan dengan materi	✓			
10.	Penggunaan gambar dan animasi untuk mendukung materi tidak menyimpang		✓		

A. KOMENTAR

Baik. —————

B. SARAN DAN MASUKAN

1. Ketukan awal sbg. petunjuk Tempo perlu
dibunyikan terlebih dahulu, sbg. testee dpt.
menentukan ritme / nada yg diperdengarkan.

C. KESIMPULAN

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

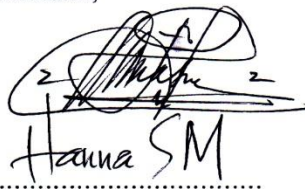
1. Layak diuji coba lapangan tanpa revisi

2. Layak diuji coba lapangan dengan revisi

3. Tidak layak,

Yogyakarta, Juni 2012

Ahli Materi,


.....

Yogyakarta, 16 Agustus 2012

Hal : Permohonan Menjadi *Expert*

Kepada Yth.
Ibu Dr. Kun Setyaning Astuti, M.Pd
Dosen Jurusan Seni Musik FBS UNY
Di tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teori Musik Dasar untuk Siswa SMP" maka dengan ini saya,

Nama : Pramudhita Febri Artanti
NIM : 06208244002
Jurusan : Pendidikan Seni Musik

mohon kepada Ibu kiranya berkenan menjadi *expert* untuk memvalidasi instrumen tugas akhir tersebut. Adapun indikator penilaian untuk divalidasi serta lembar komentar, saran dan masukan terlampir. Atas kesediaan Ibu menjadi *expert* diucapkan terima kasih.

Hormat saya,



Pramudhita Febri Artanti

LEMBAR VALIDASI
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEORI MUSIK DASAR
UNTUK SISWA SMP”

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Teori Musik Dasar

Petunjuk :

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format instrumen, mohon kesediaan Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom dapat diartikan sebagai berikut :
1 = Tidak Sesuai
2 = Kurang Sesuai
3 = Sesuai
4 = Sangat Sesuai

No	ASPEK YANG DINILAI	1	2	3	4
1.	Kesesuaian indikator dengan tujuan				✓
2.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator				✓
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				✓
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan			✓	

LEMBAR VALIDASI
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEORI MUSIK DASAR
UNTUK SISWA SMP”

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Teori Musik Dasar

Petunjuk :

1. Untuk memberikan penilaian terhadap format instrumen, mohon kesediaan Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Angka-angka yang terdapat pada kolom dapat diartikan sebagai berikut :
1 = Tidak Sesuai
2 = Kurang Sesuai
3 = Sesuai
4 = Sangat Sesuai

No	ASPEK YANG DINILAI	1	2	3	4
1.	Kesesuaian indikator dengan tujuan				✓
2.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator				✓
3.	Kesesuaian antara pernyataan dengan tujuan				✓
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan			✓	

Kesimpulan :

Penilaian keseluruhan terhadap format instrumen adalah (lingkari salah satu)

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi

Yogyakarta, Agustus 2012

Expert,



DR. KUN S. ASHURI, M. Pd.

Lampiran 5

DATA RESPONDEN

LEMBAR KUESIONER

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEORI MUSIK DASAR UNTUK SISWA SMP

Mata Pelajaran : Seni Musik

Materi Pokok : Teori Musik Dasar

Sasaran Program : SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo kelas VII

Identitas Responden

Nama : Afifah Trisnawati

Kelas : VII A

Para siswa, program media pembelajaran ini ditujukan bagi anda siswa SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo. Sebelum program ini disebarluaskan, diperlukan masukan dari anda semua untuk perbaikan program ini. Sehubungan dengan hal tersebut, berikanlah respon pada setiap pertanyaan pada lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan penilaian yang anda berikan, serta memberikan komentar, saran dan kesimpulan.

Tingkatan penilaian dapat diartikan seperti di bawah ini :

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Kurang Setuju

1 = Tidak Setuju

Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar kuesioner ini, diucapkan terimakasih.

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat anda :

No	Aspek Penilaian		Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1	Tampilan dan Audio Visual	Pemilihan jenis serta ukuran huruf jelas dan menarik	✓			
		Penggunaan warna <i>background</i> dengan teks sesuai	✓			
		Animasi yang digunakan menarik		✓		
		<i>Backsound</i> yang digunakan menarik		✓		
		Desain tampilan yang digunakan menarik		✓		
		Warna yang digunakan dalam tampilan program menarik	✓			
7	Pemrograman	Keinteraktifan program dengan pengguna		✓		
		Kemudahan dalam menggunakan program	✓			
		Kemudahan pengoprasian menu program	✓			
		Kecepatan dan ketepatan navigasi dalam program	✓			
		Kemudahan penggunaan tombol	✓			
		Penggunaan huruf dan <i>button</i> dalam program jelas	✓			
3	Materi	Materi teori musik diuraikan secara jelas dan runtut	✓			
		Materi Teori Musik dalam program disajikan dengan menarik dan jelas	✓			
		Materi teori musik yang disajikan sesuai untuk siswa kelas VII	✓			
		Program dapat meningkatkan semangat belajar	✓			
		Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dimengerti	✓			
		Program dapat menjadi alternatif sumber belajar	✓			

Komentar dan Saran :

Sangat menarik dan membuat semangat belajar.

Kesimpulan :

Apakah media pembelajaran ini menarik ?

☒ a. YA

b. TIDAK

(lingkari salah satu)

Lampiran 6

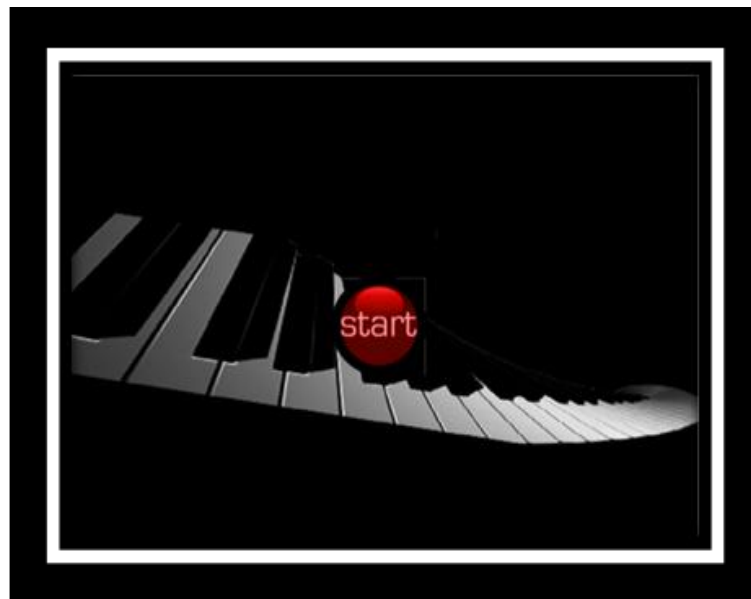
DESKRIPSI PRODUK

DESKRIPSI PRODUK
MEDIA PEMBELAJARAN ELEMEN MUSIK
BAGI SISWA SMP

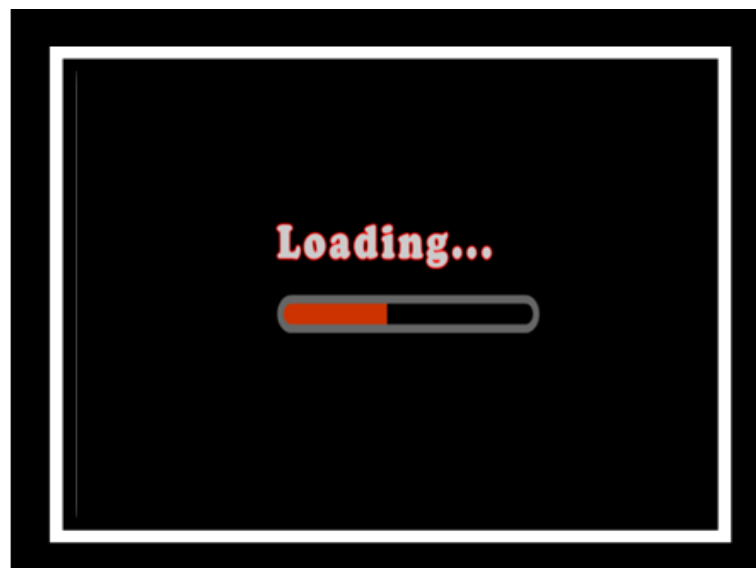
Media pembelajaran elemen musik untuk siswa SMP yang diberi judul “Teori Musik itu Asyik” merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk *game* dan dikemas dalam bentuk keping CD (*Compact Disc*) beserta cover, sehingga mudah dan praktis untuk dibawa dan digunakan. Materi yang terdapat di dalam produk media ini adalah materi tentang elemen musik bagi siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama, dalam hal ini adalah SMP Negeri 2 Pengasih, Kulon Progo. Materi yang terdapat pada *game* ini meliputi nilai not, ritme, dan nama nada. Untuk lebih jelasnya, tampilan serta penjelasan media pembelajaran elemen musik yang dikemas dalam bentuk *game* adalah sebagai berikut :

a. Tampilan awal (*opening*)

Dalam tampilan awal, terdapat tiga halaman yaitu **halaman *start***, **penanda *loading***, dan **judul media**. Tombol ***start*** pada halaman utama berfungsi untuk masuk ke **halaman judul media**, dan sebelum masuk ke **halaman judul media**, terdapat **halaman *loading*** yang berfungsi untuk menunggu proses perpindahan dari **halaman *start*** (halaman utama) ke **halaman judul media**. Berikut adalah halaman yang terdapat pada **tampilan awal (*opening*)** :



Gambar 1.
Tombol *Start* pada tampilan awal



Gambar 2.
Halaman *loading*



Gambar 3.
Halaman judul media

Pada halaman judul terdapat dua tombol, yaitu **tombol *next* dan *back***. Tombol ***next*** berfungsi untuk masuk ke halaman **menu materi (*Home*)** dan **tombol *back*** untuk kembali pada halaman tombol *start*.

b. Halaman Menu Materi utama (*HOME*)

Setelah tombol *next* pada halaman judul media diklik, halaman yang muncul berikutnya adalah halaman menu materi (***Home.***) Pada halaman ini, terdapat menu materi yang berisi pilihan materi yaitu Nilai Not, Ritme, dan Nama Nada.



Gambar 4.
Halaman menu materi

Pada halaman menu materi ini, pengguna bebas memilih menu materi apa yang akan dimainkan. Tanda bahwa menu tersebut sedang dipilih, maka setiap kursor diarahkan ke masing-masing menu, kemudian menu akan berubah warna dari kuning menjadi merah. Berikut adalah contoh menu materi dengan pilihan materi.



Gambar 5.
Halaman menu materi dengan pilihan materi.

a) Halaman menu materi Nilai Not

Setelah pengguna memilih materi Nilai Not yang merupakan *game 1* pada urutan materi, pada halaman ini terdapat tampilan menu untuk Nilai Not. Pada menu *game 1* ini, terdapat **tombol petunjuk** untuk mengetahui aturan permainan dan **tombol mulai** untuk masuk dan memulai permainan Nilai Not. Berikut adalah tampilan menu dalam *game 1* :



Gambar 6.
Halaman menu *game 1* "Nilai Not"

Pada halaman ini, terdapat **tombol petunjuk** untuk mengetahui aturan-aturan permainan, dan **tombol mulai** untuk memulai permainan Nilai Not. **Halaman petunjuk** dalam *game 1* ini berjumlah empat halaman, yaitu petunjuk tentang penjelasan materi, penjelasan tentang tombol yang digunakan untuk bermain, penjelasan tentang simulasi *game*, dan penjelasan menu-menu pada arena *game 1*.

Berikut adalah tampilan **halaman petunjuk** :



Gambar 7.
Halaman petunjuk (1)
Petunjuk tentang penyampaian materi nama dan nilai not



Gambar 8.
Halaman petunjuk (2)
Petunjuk tentang penggunaan tombol-tombol yang digunakan untuk bermain



Gambar 9.
Halaman petunjuk (3)
Simulasi *game* tentang penempatan not yang benar dan yang salah.

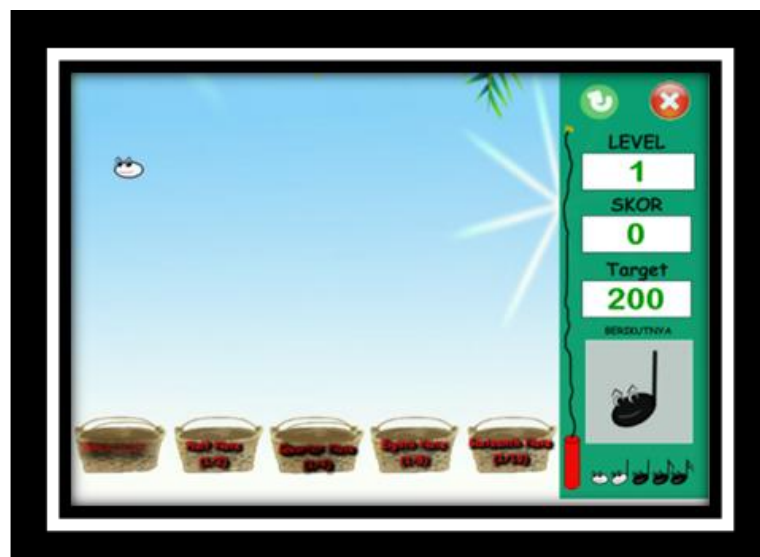


Gambar 10.
Halaman petunjuk (3)
Simulasi *game* tentang penempatan not yang benar dan yang salah.



Gambar 11. Halaman Petunjuk (4)
Penjelasan menu pada arena permainan *game*

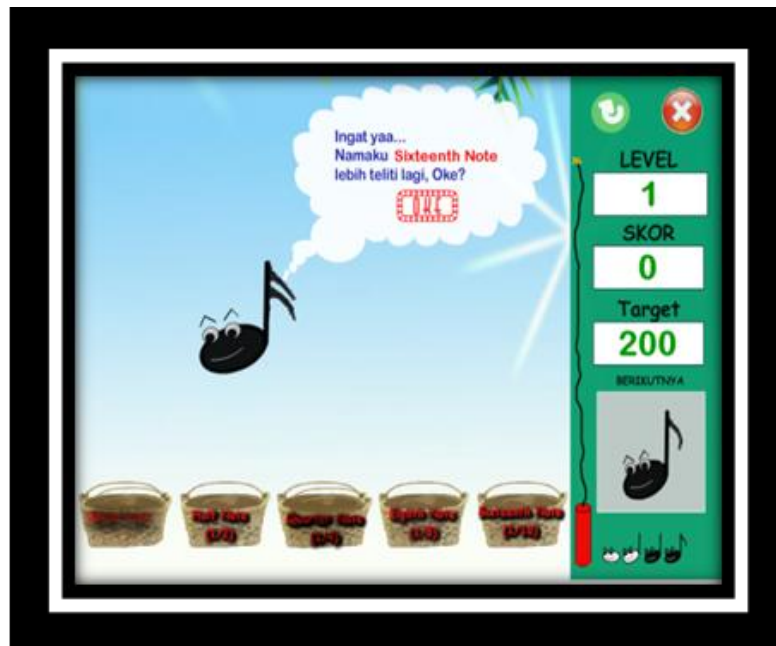
Tombol mulai dalam menu *game 1* adalah untuk masuk ke dalam arena *game* Nilai Not. Setelah masuk dalam arena *game*, maka akan terdapat tampilan seperti berikut ini,



Gambar 12.
Arena game 1

Pada arena tersebut terdapat tampilan gambar lima keranjang dengan masing-masing keranjang tertulis nama serta nilai not, animasi not yang jatuh dari atas, dan pada bagian kanan terdapat **tombol *replay*** untuk mengulang permainan, **tombol *close*** untuk menutup permainan, penanda level, penanda skor, penanda target skor yang harus dicapai, penanda not, penanda nyawa, dan animasi dinamit untuk penanda waktu.

Cara bermain adalah dengan memasukkan not yang jatuh ke dalam masing-masing keranjang sesuai dengan nama dan nilai notnya dengan menggunakan tombol yang telah ditentukan dalam **menu petunjuk**. Jika jawaban benar, maka skor akan bertambah, dan jika salah, skor akan berkurang serta nyawa dalam permainan ini juga akan berkurang. Dalam setiap level, akan ada target jumlah skor yang harus dicapai, semakin tinggi level maka kecepatan not yang jatuh juga akan semakin meningkat. Jika dalam permainan, terdapat jawaban yang salah, akan terdapat jawaban balikan untuk menunjukkan jawaban yang benar. Halaman tersebut ditampilkan sebagai berikut :



Gambar 13.
Jawaban balikan untuk jawaban yang salah

Pada permainan ini, pemain dinyatakan kalah apabila tidak dapat menyelesaikan target skor, waktu habis, dan nyawa dalam permainan habis.

b) Halaman menu materi Ritme

Pada halaman ini, terdapat menu untuk *game 2* yaitu Ritme. Sama halnya dengan menu *game 1* Nilai Not, pada menu *game 2* ini, juga terdapat **tombol petunjuk** untuk mengetahui aturan permainan dan **tombol mulai** untuk masuk dan memulai permainan Ritme. Berikut adalah tampilan halaman menu *game 2* “RITME”



Gambar 14.
Tampilan menu *game 2* “RITME”

Jumlah **halaman petunjuk** dalam *game 2* ini sebanyak dua lembar halaman. Dijelaskan pada **halaman petunjuk I** tentang bagaimana cara bermain dan ditampilkan pula simulasi untuk mendengarkan contoh ritme dalam birama 4/4. Simulasi tersebut dapat didengarkan dengan cara meng-klik simbol *speaker* dan contoh ritme akan berbunyi sesuai dengan ketukannya.



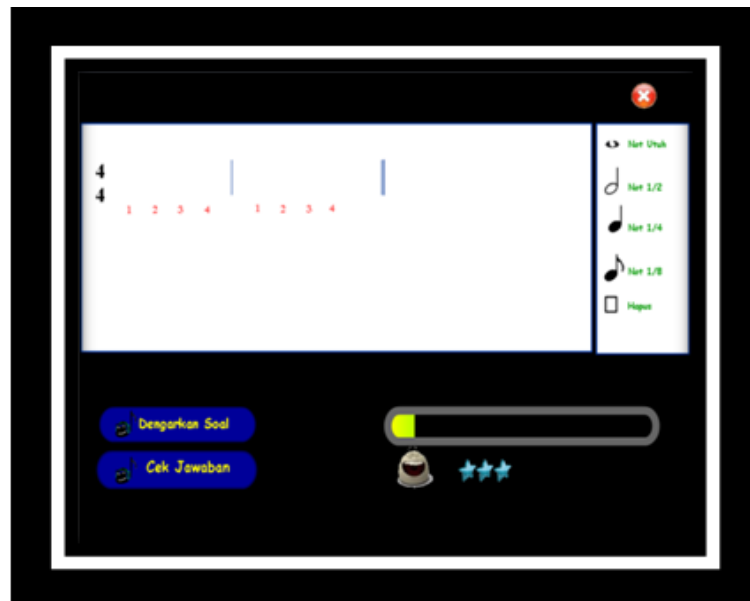
Gambar 15.
Halaman petunjuk I

Pada halaman petunjuk II, terdapat penjelasan menu yang digunakan dalam arena permainan *game 2* “RITME”.



Gambar 16 .
Halaman Petunjuk II

Kemudian **tombol mulai** dalam menu *game 2* adalah untuk masuk ke dalam arena *game* Ritme. Setelah masuk dalam arena *game*, maka akan terdapat tampilan seperti berikut ini,



Gambar 17.
Arena permainan *game 2* “RITME”

Pada arena tersebut, terdapat lembar kosong dengan birama dan ketukan yang sudah ditentukan sebagai soal, pilihan not, **tombol Dengarkan Soal** untuk mendengarkan soal, **tombol Cek Jawaban** untuk mengetahui benar atau salahnya jawaban, penanda nyawa, penanda kesempatan yang disimbolkan dengan tiga bintang beserta animasinya, serta **tombol close** untuk keluar dari arena permainan *game 2*. Cara bermain dengan sistem *drag and drop* yaitu dengan menempatkan not yang telah disediakan ke lembar soal sesuai dengan soal yang dibunyikan. Setiap soal akan diberikan tiga kesempatan untuk menjawab.

Berikut adalah contoh pengerjaan soal pada *game 2*:



Gambar 18.
Contoh pengerjaan soal *game2*

c). Halaman menu materi Nama Nada

Pada halaman ini, terdapat menu untuk *game 3* yaitu Nama Nada. Sama halnya dengan menu *game 1* dan *game 2*, pada tampilan menu *game 3* ini, juga terdapat **tombol petunjuk** untuk mengetahui aturan permainan dan **tombol mulai** untuk masuk dan memulai permainan Ritme.

Berikut adalah tampilan menu *game 3* :



Gambar 19.
Tampilan menu *game 3* “NAMA NADA”

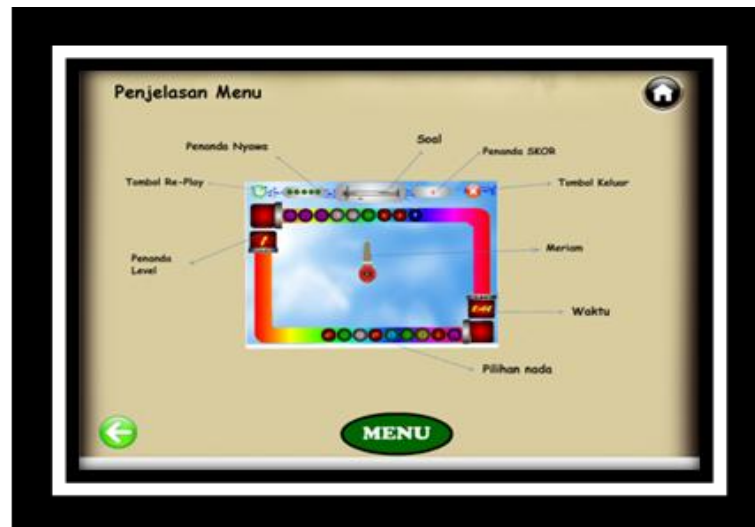
Pada halaman ini, terdapat **tombol petunjuk** untuk mengetahui aturan-aturan permainan, dan **tombol mulai** untuk memulai permainan Nama Nada. **Halaman petunjuk** dalam *game 3* ini berjumlah tiga halaman, yaitu petunjuk tentang penjelasan materi, petunjuk permainan, dan penjelasan tentang tombol yang digunakan untuk bermain. Berikut ini adalah tampilan petunjuk pada *game 3* :



Gambar 20.
 Petunjuk I
 Penjelasan tentang cara bermain dan penjelasan skor



Gambar 21.
 Petunjuk II
 Penjelasan tentang materi Nama Nada



Gambar 22.
Petunjuk III
Penjelasan tentang menu dan tombol yang digunakan

Kemudian **tombol mulai** dalam menu *game 3* adalah untuk masuk ke dalam arena *game* Nama Nada Setelah masuk dalam arena *game*, maka akan terdapat tampilan seperti berikut ini,



Gambar 23.
Arena game 3 “Nama Nada”

Pada arena *game* 3 bagian atas (dari kiri ke kanan) terdapat **tombol *replay*** yang berfungsi untuk mengulang permainan, **penanda nyawa**, **penanda soal**, **penanda skor**, dan **tombol *close***. Juga terdapat lintasan yang berisi bola bola dengan nama-nama nada. Serta di bagian pojok lintasan terdapat penanda level dan penanda waktu, juga meriam yang terletak di tengah lintasan yang berfungsi untuk menembak bola-bola nada sesuai dengan soal yang telah tersedia. Permainan ini terdiri dari dua level permainan, level yang pertama adalah menebak nama nada-nada natural dalam kunci G, dan level yang kedua menebak nada-nada yang telah mendapat tanda alterasi dalam kunci G. Permainan akan berhenti apabila dalam permainan waktu yang ditargetkan habis dan nyawa dalam permainan ini habis. Berikut ini adalah tampilan ketika permainan berhenti :



Gambar 24.
Tampilan ketika permainan selesai (*Game Over*)

c. Halaman Profil dan Pustaka

Pada halaman ini, terdapat menu Profil yang berisi penjelasan profil pengembang, serta menu Pustaka, yang berisi referensi yang digunakan untuk pengembangan media.



Gambar 25.
Tampilan menu Profil dan Pustaka

a). Halaman Profil

Pada halaman ini adalah halaman untuk profil pengembang, dosen pembimbing, dosen pembimbing, dosen ahli dan *programmer*.

Berikut adalah tampilan untuk halaman profil pengembang.



Gambar 26.
Tampilan untuk profil pengembang

b). Halaman Pustaka

Pada halaman ini terdapat referensi-referensi baik musik, gambar dan animasi yang dipakai dalam pembuatan media.



Gambar 27.
Tampilan menu pustaka

Lampiran 7

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 28.
Siswa sedang bermain *game* musik
(Foto : Pramudhita, 2012)



Gambar 29.
Siswa sedang bermain *game* musik “**nama nada**”
(Foto : Pramudhita, 2012)



Gambar 30.
Guru seni musik SMP Negeri 2 Pengasih
mendampingi siswa dalam bermain *game* musik
(Foto : Pramudhita, 2012)



Gambar 31.
Siswa sedang mencoba *game* musik “**nilai not**”
(Foto : Pramudhita, 2012)



Gambar 32.
Guru seni musik SMP Negeri 2 Pengasih
mendampingi siswa dalam bermain *game* musik
(Foto : Pramudhita, 2012)



Gambar 33.
Siswa sedang bermain *game* musik “nama nada”
(Foto : Pramudhita, 2012)



Gambar 34.
Siswa sedang mengisi lembar angket.
(Foto : Pramudhita, 2012)



Gambar 35.
Siswa sedang mengisi lembar angket.
(Foto : Pramudhita, 2012)



Gambar 36.
Siswa sedang mengisi lembar angket.
(Foto : Pramudhita, 2012)



Gambar 37.
Siswa sedang mengisi lembar angket.
(Foto : Pramudhita, 2012)

Lampiran 8

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 400c/UN.34.12/PP/III/2012
Lampiran : --
Hal : Permohonan Izin Penelitian

13 Maret 2012

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Propinsi DIY
Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta
55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Teori Musik Dasar untuk Siswa SMP

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : PRAMUDHITA FEBRI ARTANTI
NIM : 06208244002
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Musik
Waktu Pelaksanaan : Maret –April 2012
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 2 Pengasih Kulon Progo

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/2391/V/3/2012

Membaca Surat : Wakil Dekan I Fak. Bahasa dan Seni UNY Nomor : 400c/UN.34.12/PP/III/2012
Tanggal : 13 Maret 2012 Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : PRAMUDHITA FEBRI ARTANTI NIP/NIM : 06208244002
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEORI MUSIK DASAR UNTUK SISWA SMP
Lokasi : - Kota/Kab. KULON PROGO
Waktu : 16 Maret 2012 s/d 16 Juni 2012

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 16 Maret 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

PLN Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Drs. Sugeng Irianto, M.Kes.

NIP. 19630226 198803 1 008

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Kulon Progo, cq. KPT
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Prov. DIY
4. Wakil Dekan I Fak. Bahasa dan Seni UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
KANTOR PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00205/III/2012

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah Provinsi DIY Nomor: 070/2391/V/3/2012 Perihal: Ijin Penelitian tgl: 16 Maret 2012

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 15 Tahun 2007 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 12 Tahun 2000 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 56 Tahun 2007 tentang Pedoman Pelayanan pada Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.

Diizinkan kepada : **PRAMUDHITA FEBRI ARTANTI**
NIM / NIP : **06208244002**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **Ijin Penelitian**
Judul/Tema : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEORI MUSIK DASAR UNTUK SISWA SMP**

Lokasi : Wilayah Kulon Progo
Waktu : 16 Maret 2012 s/d 16 Juni 2012

Dengan ketentuan :

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Kantor Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian diharap kepada para Pejabat Pemerintah setempat untuk dapat membantu seperlunya.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **16 Maret 2012**



KEPALA KANTOR PELAYANAN TERPADU

Drs. L. BOWO PRISTYANTO

Pembina Tk.I ; IV/b

NIP. 19651029 199203 1 004

Tembusan kepada Yth. :

1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kantor Kesbanglinmas Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Kulon Progo;
5. Kepala UPTD Dikdas PAUD Kec. Pengasih;
6. Kepala SMP Negeri 2 Pengasih.
7. Ybs.
8. Arsip.